AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 37

650 PTAS

INCLUYE CD-ROM

MICRO manía

Sólo para adictos

HOBBY PRESS



MEGA JUEGO

Quake II

Sólo Quake es mejor que Quake

PATAS ARRIBA

Broken Sword II

Todas las claves de una aventura sin igual

GUÍA Especial

F1 Racing Simulation

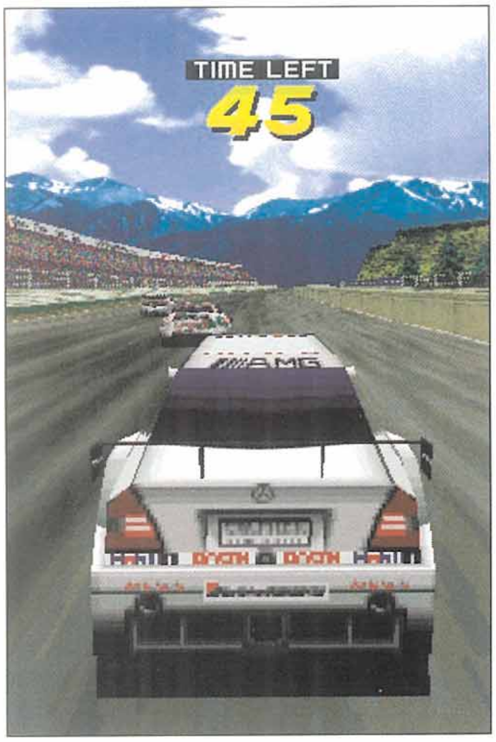
El campeonato en tus manos

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

El arcade ruge en tu PC

S u m a

Año XIV - Tercera época - Número 37 - Febrero 1998



34 PREVIEW
SEGA TOURING CAR

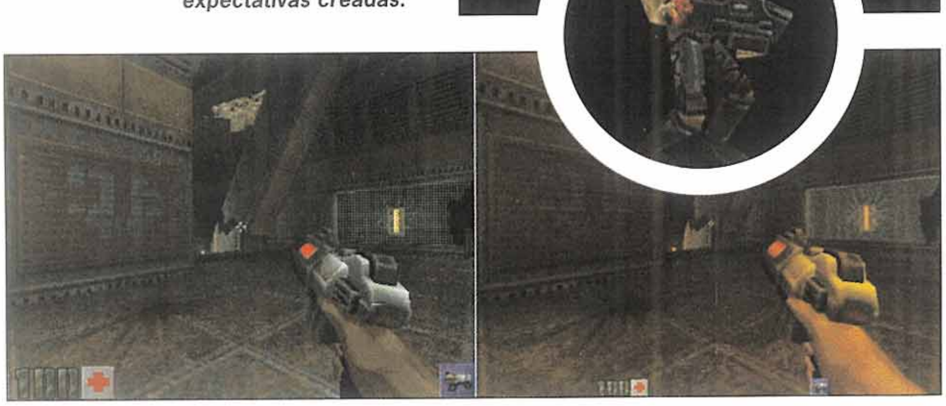
La adaptación de uno de los más espectaculares programas procedentes del sector recreativo, y de modo similar a como lo hiciera su predecesor, «Sega Rally», llega con toda la fuerza y el buen hacer que los programadores de Sega ya demostraron con aquel.
«Sega Touring Car Championship» se prepara para ofrecer uno de los más impresionantes ejemplos de que, en juegos de coches, no está todo dicho.



54 MEGA JUEGO
QUAKE II

Los reyes de los juegos en 3D vuelven, y lo hacen cómo sólo ellos saben, y pueden. Si con «Quake» se rompieron todas las reglas establecidas por «Doom», su segunda parte empieza a explotar las enormes posibilidades que las tarjetas 3D ofrecen, a modo de puente intermedio hacia futuros proyectos, como «Trinity».
«Quake II» es todo aquello que fue «Quake», sumándole nuevos detalles de diseño de la acción, y demostrando a los más incrédulos que siempre se puede llegar un poco más lejos de las expectativas creadas.





Cuando apenas sí nos hemos respuesto de la resaca y el aluvión de juegos de las Navidades, nos damos cuenta que ya ha pasado un mes del nuevo año, y estamos, sin darnos cuenta casi, comenzando Febrero.

Sin embargo, éste que suele ser un mes tradicional de "bajón" en el número de lanzamientos, parece mantenerse bastante surtido en el año que acabamos de comenzar. ¿Podríamos arriesgarnos a aventurar que la industria tendrá un año superioir, en cantidad y calidad de títulos, a períodos precedentes? A estas alturas podría ser algo excesivo, pero parece que los tiros pueden ir por ahí. Al menos, para el software español, si se anticipan doce meses realmente buenos. Mientras todos esperamos cada vez más ansiosamente títulos como «Blade», otros como «Commandos» son casi una realidad palpable. Poco hay que decir, por otro lado, de clásicos como «PC Fútbol» que en su versión 6.0 llega hasta nuestras páginas. Y, por supuesto, todavía esperamos muchos más.

Pero, de cualquier modo, y aunque no estén hechos aquí, títulos de calidad siguen llegando –afortunadamente– todos los meses, mientras otros grandes se anticipan. Entre este último grupo podríamos encontrar el mismo «Sega Touring Car» que ocupa nuestra actual portada, u otros como «Battlezone», una revisitación actualizada –¡y de qué manera!–, por Activision, del clásico de Atari Games que inauguró, en la práctica, el mundo de los juegos en 3D.

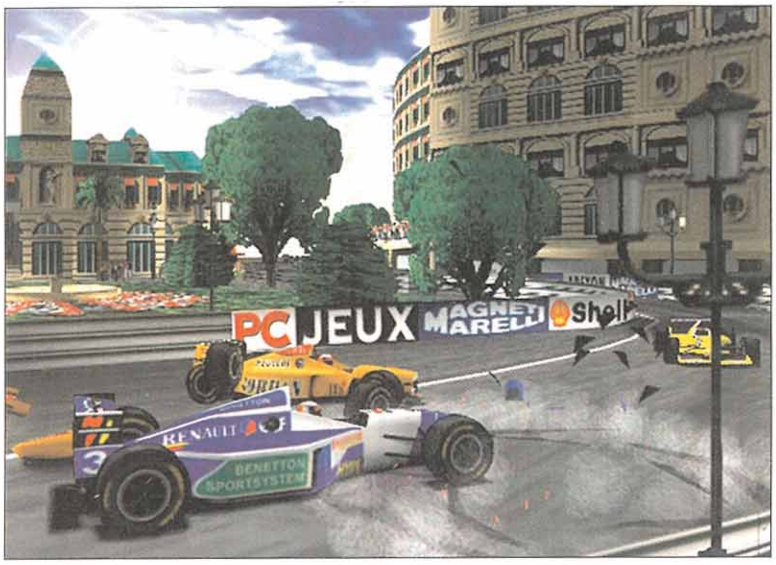
Y si el futuro es bueno, el presente lo es más. «Quake II» ya está aquí, demostrando una vez más que si id Software ha llegado a lo más alto, es por algo. Todo un Megajuego, y como tal ha sido tratado en este número.

No queremos acabar sin hacer un reseña al suplemento especial que acompaña a este número de Micromanía, en el que desvelamos algunos grandes títulos que Acclaim, compañía que hace sólo un par de años parecía abocada al desastre financiero, ha sido capaz de sacarse de la manga para asegurarse un futuro de lo más brillante. No lo paséis por alto, puesto que los contenidos son realmente jugosos.

Nos vemos, como siempre, el mes que viene.

r i o 37

650 ptas. (IVA incluido)



75 GUÍA ESPECIAL
F1 RACING SIMULATION

El que UBI Soft fuera capaz de dejar "pequeño" todo un clásico de los juegos de F1 como el «GP 2» de Geoff Crammond, resultó todo un acontecimiento en un género en el que, cada día, se pone un poco más caro el superar ciertas cotas de calidad. Sin embargo, el realismo que destila «F1 Racing Simulation» puede resultar un pequeño handicap para los menos avezados en el difícil arte de la conducción deportiva. Por ello, aquí tenéis una extensa guía que podrá ayudaros a convertiros en todo un Schumacher o un Villeneuve, capaces de conseguir el título mundial, aunque sea simulado. Para lo que también, claro está, hará falta mucha práctica.



134 PATAS ARRIBA
BROKEN SWORD II

Una aventura realmente complicada, aunque fascinante, es esta segunda parte de «Broken Sword». Y aunque Revolution nos lo ha puesto más difícil incluso que antes, todos los problemas que podáis encontrar quedarán resultos con esta solución, en la que desvelamos las claves necesarias para llegar hasta el final.

MICRO MANÍA

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Departamento de Filmación
Sergio Zazo
Luis Santiago

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Juan José Vázquez
Carlos F. Mateos
David E. García
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alejandro Sánchez (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo y Antonio de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto
Sol Tomás López

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por ojd

CD manía

DEMOS

INCUBATION



Os ofrecemos la demo de «Incubation», un juego de estrategia futurista en el que todos los elementos del género están mejorados para proporcionar una mayor jugabilidad y diversión.

ARMORED FIST 2

La segunda parte de un gran programa ya está aquí. Su nombre,«Armored Fist 2». Jugad y comprobaréis lo fácil que resulta conducir un tanque de última generación, con lo mejor en tecnología y armamento.
A pesar de que sus controles y mandos son complejos, ya que están basados en los verdaderos monstruos de acero, las distintas cámaras y modos de vista que ofrece el juego lo hacen muy sencillo para el que lo maneja.

FALCON 4.0

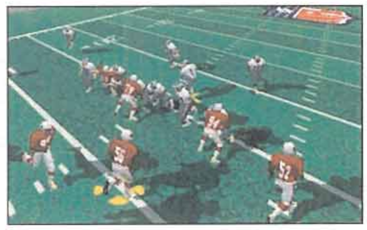
Volar es un placer. Pero tener un avión no está al alcance de todos. Por eso os ofrecemos la demo del juego «Falcon 4.0», que simula en su totalidad el vuelo de un F16. Su suavidad en el vuelo y movimientos en el aire están generados con un sorprendente detallismo.

SID MEIER'S GETTYSBURG!



El conocido Sid Meier, se ha inspirado en la famosa batalla que tuvo lugar durante la guerra de secesión americana en un pueblecito llamado Gettysburg. Ahora, os ofrecemos 2 demos jugables. En una de ellas podréis jugar con el bando Yankee y en la otra con el Confederado.

MADDEN NFL 98



La NFL es la liga profesional de fútbol americano y uno de sus principales exponentes es John Madden, que fue jugador y después entrenador. En este simulador deportivo que os ofrecemos podréis aprender con sus tácticas y estrategias todos los entresijos de este apasionante deporte.

WING COMMANDER PROPHECY

Acción desbordante, velocidad y gráficos renderizados al máximo son las características de «Wing Commander Prophecy», del que ahora os ofrecemos la versión de demostración. Disfrutad como nunca con este arcade que os transportará al hiperespacio en busca de naves y flotas enemigas.

FINAL LIBERATION

Aquí os ofrecemos la demo de «Final Liberation War Hammer 40.000».
Librad batalla contra los orcos más malvados. Contáis con una flota de guerreros armados hasta los dientes y dispuestos a todo para acabar con la amenaza.

MANX TT SUPERBIKES



Una forma buena de liberar tensiones, es jugar a «Manx TT Superbikes», donde realizaréis adelantamientos frenéticos, motor al máximo y curvas de espanto.

SHADOW MASTER

En un planeta de una galaxia lejana una cruel guerra comienza

SOLUCIÓN INTERACTIVA

MUNDODISCO 1 Y 2

Continuamos con el nuevo ciclo de soluciones interactivas en Micromanía, en la que trataremos de desvelaros todos los secretos y trucos de los juegos más exitosos que han pasado por nuestra redacción y que han alcanzado el nivel de clásicos. Una nueva sección dirigida a todos aquellos que todavía siguen ensimismados con los clásicos de las aventuras gráficas, y donde podrán encontrar solución a todos sus problemas en los distintos programas.
Este mes os ofrecemos la solución de las famosas aventuras gráficas «MundoDisco 1 y 2» basadas en los libros del conocido escritor Terry Pratchett, en las que tendréis que guiar al aprendiz de mago Rincewind en sus aventuras para escapar de la muerte. Dentro de la solución podréis encontrar todos los trucos, objetos y personajes para llegar al final de ambos juegos.







y ya no hay marcha atrás. Los alienígenas están dispuestos a todo por recuperar su planeta. El problema es que estáis totalmente solos frente al enemigo y no hay refuerzos. Un vehículo especial será vuestra única arma.

LORDS OF MAGIC

La magia y la fantasía se mezclan en este juego de y rol estrategia llamado «Lords of Magic». Este programa reúne todas las características de estos juegos, tales como razonar las acciones que se realizan, montar grandes estrategias y mucho control de la situación.

ADDICTION PINBALL



El último pinball en PC se llama «Addiction Pinball», del que os ofrecemos esta demo.
Tablas a todo detalle repletas de túneles ocultos y pasadizos componen este programa con el que la magia de los pinball se trasladará a vuestros monitores.

MYTH: THE FALLEN LORDS

En cuanto echéis un vistazo al juego «Myth: The Fallen Lords» estaréis de acuerdo en que en un futuro, esperemos no muy lejano, todos los juegos de estrategia serán similares. Este juego no tiene desperdicio, por eso os ofrecemos la versión no registrada para que la probéis.

SEVEN KINGDOMS

Cada día nos sorprenden más con estrategia rica en variedades y con argumentos de lo más variopinto, como el caso de «Seven Kingdoms», del que ahora os ofrecemos la demo jugable.
Vuestra misión será construir la ciudad más poderosa. Para ello deberéis dar cobijo a viajeros que pasan por los alrededores, construir fuertes para adiestrar soldados, edificar torres científicas para la innovación de instrumentos y armas, levantar mercados, y mantener la diplomacia con los demás.



EL COLECCIONISTA DE AMANTES

Morgan Freeman encarna en «El Coleccionista de Amantes» a un psicólogo de la policía que trata de descubrir al autor de dos asesinatos de adolescentes, pero durante sus investigaciones averigua que el móvil de este psicópata no es realmente matar a sus víctimas, sino secuestrarlas y mantenerlas cautivas para así poder abusar de ellas sexualmente.
Éste es el argumento de este prometedor título que será estrenado en la pantalla grande dentro de breves fechas y del que os ofrecemos un trailer en formato AVI o de vídeo para Windows.

THE JACKAL

Una nueva versión de la película inspirada en el libro de Frederick Forsyth va a ser estrenada en breve en nuestro país, «The Jackal». Aunque el argumento es similar al libro, han variado algunos de los personajes para acercarlos lo más posible a la actualidad.
El argumento de la película, protagonizada por Bruce Willis y Richard Gere, se basa en la contratación de un afamado asesino que tiene por encargo acabar con la vida del presidente de los Estados Unidos, y que será perseguido por medio mundo para evitar que cumpla su terrible misión.

TRAILERS


LucasArts Entertainment Company presenta
STAR WARS
X-WING VS. TIE FIGHTER
BALANCE OF POWER™
CAMPAÑAS
La Batalla continúa
Sumérgete en un nuevo capítulo de Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter con las nuevas campañas de Balance of Power...
El disco de misiones incorpora: el caza de combate rebelde B-Wing, un Súper Destructor Imperial con mayor poder de fuego, nuevos transportes espaciales como el Corellian Corvette o el Crucero Ligero Calamari... además de 30 misiones que completar para uno o varios jugadores y compatibilidad con tarjetas aceleradoras 3D.
X-Wing™ vs. TIE Fighter™
-Compatible 3Dfx-
Requiere
X-Wing vs. TIE Fighter para luchar en estas Campañas.
TM y © 1997 Lucas. Todos los derechos reservados.
ERBE
www.lucasarts.com
PC CD-ROM
Web oficial de La Guerra de las Galaxias
www.starwars.com
ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es
LUCAS Arts

COMMANDOS (BEHIND ENEMY LINES)

Es la guerra

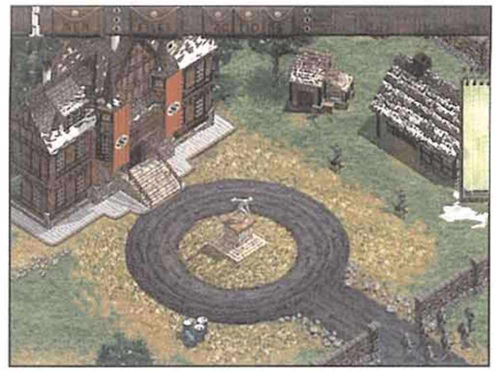
PYRO STUDIOS
En preparación: **PC CD**
ESTRATEGIA



La novedad marca la tónica del desarrollo de «Commandos». Un equipo de desarrollo recién nacido, Pyro Studios. El primer juego de estrategia desarrollado en España y en tiempo real. Una multitud de conceptos revolucionarios. Una inversión de proporciones nada habituales en nuestro país, y la prensa internacional especializada peleándose por conseguir algo del juego. ¿Se puede pedir más?

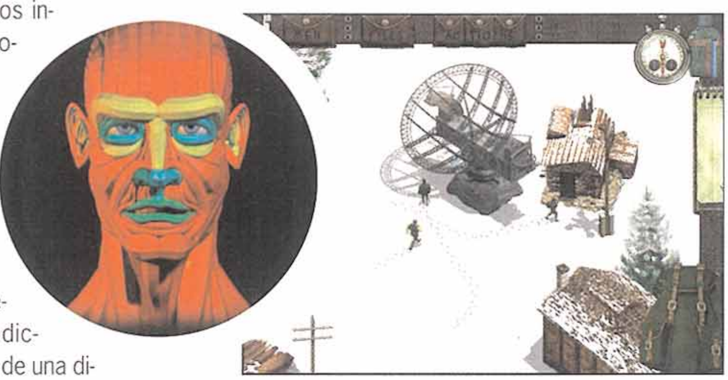
Ni Pyro, ni Proein, pueden pedir más, desde luego. Proein, hoy por hoy una de las distribuidoras de software más destacadas del mercado, ha sido la verdadera responsable de que «Commandos» sea ya algo más que un proyecto. La fuerte inversión económica realizada para abordar un proyecto –el primero, por cierto, en que se ven envueltos– tan ambicioso como éste –cerca de un millón de dólares–, ha permitido que un equipo, Pyro, integrado por cerca de veinte personas trabajando en el juego de modo permanente, haya gozado de una infraestructura pocas veces vista en España, y que parece ser la única manera de poder afrontar retos como el de ofrecer una competencia real y fuerte a las grandes compañías internacionales.

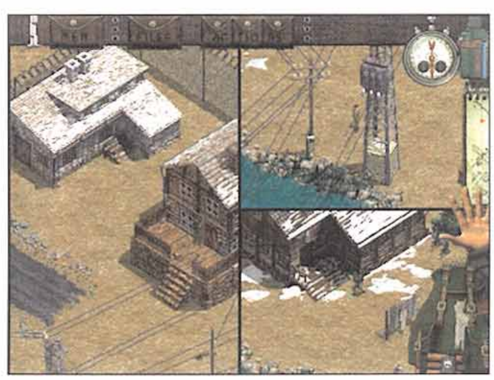
«Commandos», concebido como un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la Segunda Guerra Mundial, pone en nuestras manos un grupo de guerrilleros con diferentes habilidades, que habrán de encargarse de llevar a cabo diversas misiones, la gran mayoría de sabotaje, contra el ejército del Tercer Reich. Su estructura y diseño se ampara en la premisa de ofrecer una libertad absoluta de planificación de tácticas al usuario, de modo que, aún existiendo como mínimo un modo de resolver una fase, cualquiera de éstas se puede ver superada de formas tan distintas entre sí que, teóricamente, pueden llegar a ser ilimitadas.





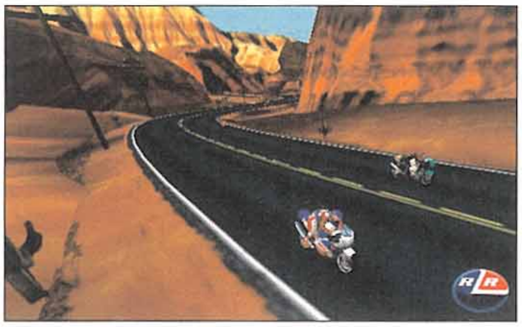
Eso sí, el juego siempre pone una limitación, y es que todas las misiones han de acabarse con nuestro grupo de mercenarios intacto, puesto que en el momento en que se pierda uno habremos finalizado.





Además de este sorprendente concepto, «Commandos» brilla en muy diferentes aspectos. Desde el gráfico, con escenarios preciosistas plagados de pequeños detalles, hasta la adicción, con un perfecto cálculo de una dificultad creciente fase a fase, permite que el usuario se vea enganchado desde el primer instante, y sea capaz de adquirir experiencia.

Hoy por hoy, no existe nada en todo el mercado del soft, ni por supuesto en el género, que sea capaz de compararse ni en diseño ni en concepto a «Commandos». La conmoción que está causando el juego fuera de nuestras fronteras es tal que, amén de un interés enorme en la prensa, la distribución internacional del producto se llevará a cargo por Eidos, los "papás" de «Tomb Raider II», entre otros muchos, lo que da una idea aproximada de la calidad que el juego tendrá.



A toda velocidad

Criterion Studios tendrá listo, si los típicos retrasos no lo impiden, en poco más de un par de meses un juego de nombre «Red Line Racer», que nos colocará a los mandos de unas espectaculares motos, en un arcade de carreras que, según se asegura, puede dejar a títulos como «Moto Racer» muy atrás.

Más de diez circuitos, cinco máquinas diferentes, efectos gráficos de todo tipo, meteorología y cambios climáticos de gran realismo, etc. en, por supuesto, un entorno 3D de enorme calidad gráfica son algunos de sus aspectos más relevantes.
Sin embargo, en lo referente al área técnica, es necesario mencionar que el juego será uno de los primeros títulos en incluir una versión optimizada para Pentium II (AGP), que dicen puede resultar, literalmente, increíble.
«Red Line Racer» será distribuido en nuestro país por Ubi Soft que, entre otros títulos en cartel, cuenta con uno ya mencionado en anteriores números de la revista, «Tonic Trouble», que además de ser uno de los pocos juegos en preparación, que contará con una versión en DVD, también dispondrá de una optimización para Pentium II, al igual que «Red Line Racer». EL hard del futuro se acerca a pasos agigantados.

Explosiva mezcla



Project 2 define a su nuevo juego, desarrollado por LK Avalon, como una mezcla entre el ««Atlantis» de Cryo y el «Riven» de Cyan.
Independientemente de las múltiples interpretaciones que se puedan hacer, a priori, lo que está claro es que de una combinación como la descrita, debe, por fuerza, salir algo explosivo.
«Reah», que así se ha bautizado al proyecto, utiliza un engine gráfico eficaz y de gran velocidad de acción, para que incluso en los Pentium de gama baja, el usuario no se tope con ninguna limitación en cuanto a jugabilidad. Estructurado como una aventura cuya acción se desarrolla a través de la solución de diversos puzzles y enigmas, «Reah» mostrará más de 150 localizaciones distintas, creado a base de gráficos prerenderizados, además de una historia no lineal, que evitará, en la mayoría de ocasiones, el fatídico y odiado momento de quedarse atascado en un punto durante horas.
«Reah», previsto para su lanzamiento el próximo Abril, contará, además, con una versión en DVD.

La vuelta del centinela

Uno de los más grandes clásicos de la historia del software, y aclamado por muchos como el mejor juego de todos los tiempos, por concepto y calidad técnica, está preparando su regreso de la mano de Psygnosis. «Sentinel Returns» adapta la idea original de Geoff Crammond, el creador de algunos de los mejores títulos de la historia, y la recrea paso a paso con la tecnología más vanguardista.
Para aquellos que conocieron «The Sentinel», decir que esta nueva versión, en lugar de los 10.000 niveles del original, "sólo" contará con 666, lo que hará mucho más asequible –bueno, es un decir– el llegar a su finalización.
«Sentinel Returns» debería estar disponible en algún momento de la primavera, aunque todavía no se sabe con certeza una fecha concreta, y aparecerá en PC y PlayStation.



Juegos para adultos



Desarrollado por Microfolie´s, y bajo el sello de Cryo, está prevista la aparición inminente de «Zero Zone», un juego del que sorprende, sobre todo, el hecho de que incluirá algunas escenas, digamos, subidas de tono, que lo harán ser un producto recomendado para mayores de 18 años.
El juego es una aventura gráfica futurista, que incluye más de 25 personajes diferentes y que nos lleva a una sociedad en la que dos razas coexisten, una como esclava de la otra. Nuestro rol será el de un personaje Bio, raza que domina a los Cyber, que deberá hallar al asesino de su padre.
«Zero Zone» será distribuido por Friendware en España. Por cierto que esta distribuidora ya tiene nuevos planes en cuanto a desarrollo propio de software, una vez que el esperado «Blade», de Rebel Act, haya visto la luz. Un nuevo juego, que utilizará la tecnología de «Blade», está en preparación, para el que andan buscando grafistas 2D con experiencia en el manejo de programas de diseño y retoque fotográfico, y aptitudes artísticas apropiadas. Si éste es vuestro campo, podéis poneros en contacto con Friendware enviando un CV a sus oficinas de Madrid, o por e-mail en la siguiente dirección:
jcortijo@rebelact.com

Flash

Lucas ya tiene a punto el primer CD de misiones para «X- Wing vs TIE Fighter». El nombre de este conjunto de misiones es «Balance of Power», y estará completamente traducido al castellano.

Flash

GANADORES DEL CONCURSO CONSTRUCTOR

A continuación podréis leer los nombres de los 10 ganadores del consurso " CONSTRUCTOR" de diciembre, premiados con un teléfono portátil "Movivox" de Moviline, un juego "Constructor" y una caja de herramientas.

Ignacio Escalona Del Río. **Cádiz**
Pablo Sales Galán. **Valencia**
Álvaro Rodriguez Salvador. **Logroño.**
Damián Carbajo Fernández. **Cáceres**
Jº Luis Berches Andrés. **Madrid**
Manuel Mochón Vázquez. **Lérida**
Alfonso Soto Calderón. **Málaga**
Alejandro Andújar Cano. **Albacete**
Iván Gañán García. **Madrid**
Javier Romera Berdala. **Zaragoza**

Estos son los nombres de los 20 ganadores del consurso «CONSTRUCTOR» de Diciembre, premiados con un teléfono portátil "Movivox" de Moviline.

Jorge Ferrero García. **Logroño. La Rioja**
Jorge Martín Sánchez. **Vitoria. Álava**
Alejandro Salvador Lozano. **Alcorcón Madrid**
Luis Moreno Burón. **Valladolid**
Francisco Santurtun Velasco Gecho-Bilbao Vizcaya
Isaac Amo Bernal Cerdanyola Barcelona
Aitor Goñi Del Rio Pamplona Navarra
Enrique Borrero Morillas Bilbao Vizcaya
Luis Rey Gomez Puentecesures Pontevedra
Francisco Padilla Gomez Malaga
Jacinto Pardo Garcia Chipiona Cadiz
Juan Jº Haro De La Iglesia Torrelavega Cantabria
Joaquin Cobos Del Moral Jaen Jaen
Toni Osuna Lopera Figueres Gerona
Juan Fernandez Fernandez Berriz Vizcaya
Jº David Toledano Perez Chauchina Granada
David Calvo Gonzalez Huelva Huelva
Sebastian Vinuesa Valenzuela Vinaros Castellon
Sebastian Sanchez Barbero Jaen Jaen
Hector Escaso Gil Madrid Madrid

GANADORES DEL II SALÓN DEL VIDEOJUEGO

Relación de ganadores de una suscripción a Micromanía, entre todos los participantes en las votaciones efectuadas para elegir al mejor juego de II Salón del Videojuego.
El resultado de las votaciones, entre todos los juegos presentes en el Salón, resultó en considerar como Mejor Juego a «Tomb Raider II», quedando en segunda posición, «Super Mario 64» y, el tercer puesto fue para «Final Fantasy VII».

Luis Pellico Calleja
Cristina Alonso
Adolfo Mata Prieto
Carlos Herranz Pérez
Gema Herranz
José Gató Luis
Juan Antonio García García
Mercedes Camarero
Víctor Carnero de Blas
Pablo Carretero Montero
Daniel Bueno González
José Maciá Díaz
Ainhoa López Justo
Iker Ortiz de Zárate
Mariano Maté Mardones
Alberto Montero Lamas
Guillermo García Valdecasas
Carmen Esteve Sevila
Javier Lillo Cabo
Adrián Alonso García
Miguel Ángel Peñalver
Alberto Feijóo Salas
Jorge Bertolá López
Luis turbica álvarez
Marcos Picazo Benito
Rodrigo Gadea Rodríguez
Bartolo Benito Camoa
Rodrigo Fernández de la Peña
Sergio Sánchez Ruiz
Andrés Díaz Solas
Julio Fernández
Fernándo Gasca Piernas
Çarlos Aira Jurjo
Óscar López Parte
Manuel López Casas
Óscar Padilla Nuñez
Mario Pérez Arranz
Erik Von Frankenberg
Daniel Esteban
José Frontes Peña
Juan Daniel Mínguez
Eugenio Tudanca Hernández
Javier Alonso
Guillermo Calvo Ramírez
Diego Fernández
Rubén García

GANADORES CONCURSO HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

A continuación podréis leer los nombres de los 10 ganadores del consurso "Historia de los Videojuegos" de diciembre, premiados con un lote de juegos de Virgin: «Screamer», «Tilt», «Z», «Civil War», «Sensible World of Soccer», «Lost Eden», «7th Guest», «Ascendency», «Navy Strike» y «Lands of Lore».

Ignacio Escalona Del Río. **Cádiz**
Pablo Sales Galán. **Valencia**
Álvaro Rguez. Salvador. **Logroño**
Damián Carbajo Fdez. **Cáceres**
Jº Luis Berches Andrés. **Madrid**
Manuel Mochón Vázquez. **Lérida**
Alfonso Soto Calderón. **Málaga**
Alejandro Andújar Cano. **Albacete**
Iván Gañán García. **Madrid**
Javier Romera Berdala. **Zaragoza**
Andrés Oliver Martínez. **Alicante**
Daniel Martínez. **Sanlúcar. Cádiz**
J. Bujanda García. **Gijón. Asturias**
Jº Ignacio González. **Madrid**
Luis Román Jiménez. **Granada**
Luis A. Moreno Moreno **Granada**
Mariano Muñoz Marquínez. **Logroño**
Pablo Montero. **Reus. Tarragona**
Rodrigo Del Río Escola. **Valladolid**
Sergio Pérez González **León**

GANADORES DEL CONCURSO 007 GOLDENEYE

Premiados con una consola Nintendo 64 y un cartucho de «007 Goldeneye».

A. Sánchez Clemente. **Zaragoza**
Alfonso Pérez Gómez. **Madrid**
Fernando Sevilla Noarbe. **Madrid**
Jaime Varela Terrades. **Sevilla**
Jaime López Urdániz. **Zaragoza**
Miguel Ligero Nieto. **Sevilla**
Rafael Bartolomé Resano. **Pamplona. Navarra**
Ramón Varela Rodríguez. **Barcelona**
Rodrigo Del Río Escola. **Valladolid**
Rubén Tadeo Pérez. **Madrid**

GANADORES DEL CONCURSO DINAMIC MULTIMEDIA

A continuación podréis leer los nombres de los 50 ganadores del consurso "DINAMIC MULTIMEDIA" de diciembre, premiados con un juego a elegir entre «Combat Chess», «Hollywood Monsters» o «PC Fútbol 6.0».

A. Millán Escarabajal. **Murcia**
Alfredo Caballero Muñoz. **Madrid**
Andres Gil López. **Orense**
Borja Larroca Molano. **Pedrezuela. Madrid**
Conrado Lajara Rodríguez. **Madrid**
Daniel Moreno. **Oliva. Badajoz**
Daniel Robles Ramírez. **Málaga**
David Valero Mendoza. **Barcelona**
Diego Sánchez Álamos. **Logroño. La Rioja**
Eduardo Hernández López. **Madrid**
Enrique Lagares Santana. **Málaga**
Enrique Salvat Estebaranz. **Torrelodones. Madrid**
Iker Viñuelas Larraz. **Bilbao. Vizcaya**
Jacobo Sánchez Gómez. **Toledo**
Jaime Matas Bustos. **Granada**
Javier Cortes Pérez. **Zaragoza**
Jesús Muñoz Verdú. **Onil. Alicante**
Jesús Buitrago Durio. **Madrid**
Joan Linares Bosch. **San Juan. Alicante**
Jorge Martínez Betrián. **Zaragoza**
Jorge Mezcua Santana. **Alicante**
Jose Orejudo Trenado. **Fuenlabrada. Madrid**
Jº H. Pacheco Pedraza. **Andoain. Guipúzcoa**
Josefa González Bonilla. **S. Feliú. Barcelona**
Juan Herreros Rilova. **Leioa. Vizcaya**
Juan A. Cánovas López. **Águilas. Murcia**
Juan C. González Mella. **Baracaldo. Vizcaya**
Juan Rubiano Peñate. **Las Palmas**
Juan Muñoz Franco. **Madrid**
Juan M. Esteban Ruiz. **Madrid**
Juan Font Martínez Segorbe. **Castellón**
Julio Lequerica González. **Santander**
Luis Sierra Gómez. **Valencia**
Luis Mañas Carbonero. **Valencia**
Luis A. Loma Ontalba. **Aranjuez. Madrid**
Manuel Morales Sánchez. **Jerez. Cádiz**
Michel Van Reck. **Barcelona**
Miguel Poyatos López. **Burjassot Valencia**
Miguel A. Berenguel Bayo. **Almeria**
Octavio Alcober Fatas. **Zaragoza**
Oriol Gual Oliva. **Matadepera. Barcelona**
Óscar López Huerg. **Madrid**
Pablo Pérez Amoedo. **Pontevedra**
Pedro Rodríguez Sanz. **Madrid**
Rocío López Siles. **Córdoba**
Rubén Redín Jiménez. **Barañain. Navarra**
Santiago Serrano Berman. **Cerdanyola. Barcelona**
Sergi García Picoret. **Vilanova. Barcelona**
Sergio Aparisi Benaven. **Gandía. Valencia**
Toni Falco Samper. **Valencia**

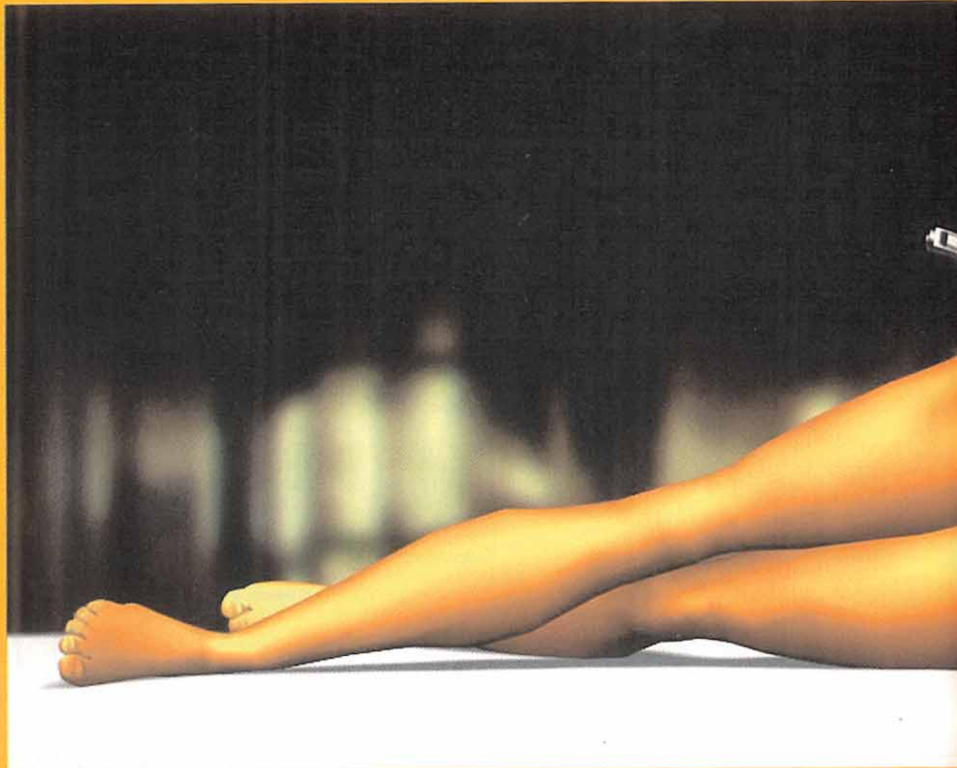
GANADORES DEL CONCURSO SEGA TOURING CAR

A continuación podréis leer los nombres de los 100 ganadores del consurso «SEGA TOURING CAR» de diciembre, premiados con un juego «Sega Touring Car Championship» para PC.

Alberto García Sánchez. **Colmena. Madrid**
Alberto Gimeno Ferrer. **Madrid**
Alberto Moreno Fuente. **Las Rozas. Madrid**
Alberto Casero Gallén. **Alcalá. Madrid**
Alfonso Padilla Dguez. **Algeciras. Cádiz**
Alvaro Peña Sanz. **Burgos**
Amador Rodero. **Barcelona**
Andrés Nuñez Rguez. **Málaga**
Antonio Ruiz Bogarín. **S.S. Reyes. Madrid**
Antonio González Fdez. **Burgos**
Antonio Sánchez Pulido. **Leganés. Madrid**
Antonio Barbarín Olartg. **Logroño. La Rioja**
Antonio Sánchez Glez. **Torrox. Málaga**
Carlos Rubio Benito. **S.S. Reyes. Madrid**
Carlos Félix Navarro. **Málaga**
Carlos Cebrián Cuesta. **Barañain. Navarra**
Carlos Iserte Moix. **Mollet. Barcelona**
Celso García Otero. **Gerona**
Dani Ferrer Montesinos. **San Cugat. Barcelona**
Daniel Ribes Muñoz. **Madrid**
D.Alcubierre Arenillas. **Hospitalet. Barcelona**
David Denia Rodríguez. **Madrid**
David San Pablo Pierna. **Salamanca**
David Valgañón Gómez. **Sto. Domingo. La Rioja**
David Lacalle Arteaga. **Logroño. La Rioja**
Diego Simón Robles. **Barcelona**
Diego Torres Rodríguez. **Murcia**
Diego Herrera Rodríguez. **Málaga**
Domingo Pérez Frutos. **Casillas. Murcia**
Eduardo Lozano Sánchez. **Coslada. Madrid**
Enrique Puliido Lizaso. **S. Sebastián. Guipúzcoa**
Ernesto Corral Alonso. **Vigo. Pontevedra**
Fausto Cora Penabad. **Vivero. Lugo**
Federico García Morales. **Parla. Madrid**
Fdo. Riveira Lizarrondo. **S.Sebastián. Guipúzcoa**
Francisco Fuertes García. **Barakaldo. Vizcaya**
Francisco Valverde Galán. **Murcia**
Francisco Capitán Hdez. **Badalona. Barcelona**
Francisco Mataix Esbri. **Vall De Uxo. Castellón**
Francisco Mora Planet. **Madrid**
Gonzalo Pérez Sevilla. **Villanueva. Madrid**
Guillermo Heras Redondo. **Móstoles. Madrid**
Imanol Fernández Adame. **S. Sebastián. Guipúzcoa**
Iván Fonseca Centeno. **Palencia**
Javier Ibirico Garpe. **Pamplona. Navarra**
Javier Tarancón Lorente. **Alcobendas. Madrid**
Jesús Navarro Velasco. **Madrid**
Jonathan García Martín. **Guia De Isora. Tenerife**
Jordi Fontanet Jiménez. **S.Vicenç. Barcelona**
Jorge Vigil García. **Gijón. Asturias**
Jorge Klee García. **Algorta. Vizcaya**
Jorge Mezcua Santana. **Alicante**
Jº A. Carrasco Berenguel. **San Isidro. Almeria**
Jº Antonio Da Pereira. **Lugo**
Jº Ignacio López. **Asturias**
Jº Javier Alvarez Saldon. **Palencia**
Jº Jerónimo García Yanes. **Los Realejos. Tenerife**
Jº Luis Navarro Montaraz. **Mislata. Valencia**
Jº Manuel Mata Cuenca. **Viladecans. Barcelona**
JºManuel Hervas Samperio. **S/C Bezana. Cantabria**
Jº M. Sangüesa Anzano. **Zaragoza**
Jº Miguel Setién Angulo. **Deusto-Bilbao. Vizcaya**
Juan Doncel Millán. **Granada**
Juan Benítez González. **Badajoz**
Juan A. Ocaña Valero. **Málaga**
Juan C. Gómez Pi. **S .Adrián, Barcelona**
Juan Jº Ibáñez Amat. **Sevilla**
Juan Gonzálvez Craviotto. **Granada**
Juan Vázquez Herrera. **Madrid**
Luis Petierra Muñoz. **Samboal. Segovia**
Marco Amez Fernández. **Oviedo. Asturias**
Marcos Batista Hernández. **Las Palmas**
Mª I. Gascón Benavent. **Valencia**
Markos Alonso García. **Baracaldo. Vizcaya**
Miguel Sánchez Paniagua. **Camuñas. Toledo**
Miguel A. Aparicio Mata. Toledo
Miquel Pérez Santovety. **Viladecans. Barcelona**
Mohamed El Irami. **Ceuta**
Mª Carmen Torres Martín. **Málaga**
Natividad Gómez Cordero. **Sanlúcar. Cádiz**
Nicolai Trochinski. **Madrid**
Oscar Melero Martínez. **Barcelona**
Pablo Rodrigo Jiménez. **Madrid**
Pablo Sánchez Ramos. **Pozuelo. Madrid**
Pablo Salgado Mosquera. **Oza. La Coruña**
Rafael Rodríguez Cillán. **Cáceres**
Rafael Castillo González. **Alcalá. Jaén**
Raúl Tabares Gutiérrez. **Reinosa. Cantabria**
Ricardo García Ruiz. **Burgos**
Ricardo Huelamo. **Barcelona**
Roberto Valia Moreno. **Valencia**
Roger Cubi Pique. **Castellar. Barcelona**
Rubén Arnáiz Forradellas. **Monzón. Huesca**
Rubén Díez Hernández. **Bilbao. Vizcaya**
Sergio Campos Fernández. **Alcarras. Lérida**
Sergio González Cucurull. **Oviedo. Asturias**
Toni Rubrejo Castillo.Torello. **Barcelona**
Víctor Giménez Sánchez. **Madrid**
Víctor García Muñoz. **Zaragoza**
Víctor López Delgado. **Sevilla**

IMÁGENES DE





Las del presente mes pueden ser calificadas como unas imágenes "atípicas". Por vez primera, y pese a tratarse de un personaje de videojuego, no se puede decir que hayamos dedicado estas páginas al vehículo del lucimiento de Lara Croft, sino a la misma Lara.

Mientras «Tomb Raider», y su segunda parte, han supuesto verdaderos records de ventas en el mercado, el personaje principal de ambos títulos, Lara Croft, ha sobrepasado todas las barreras del mundo del videojuego para convertirse en un auténtico fenómeno social, con presencia en reportajes que los sesudos diarios de la prensa "seria" le han dedicado, así como estelares intervenciones con grupos de rock, y otras apariciones de similar calibre. Lara es, gracias al talento de Core Design, la primera estrella virtual del mundo.

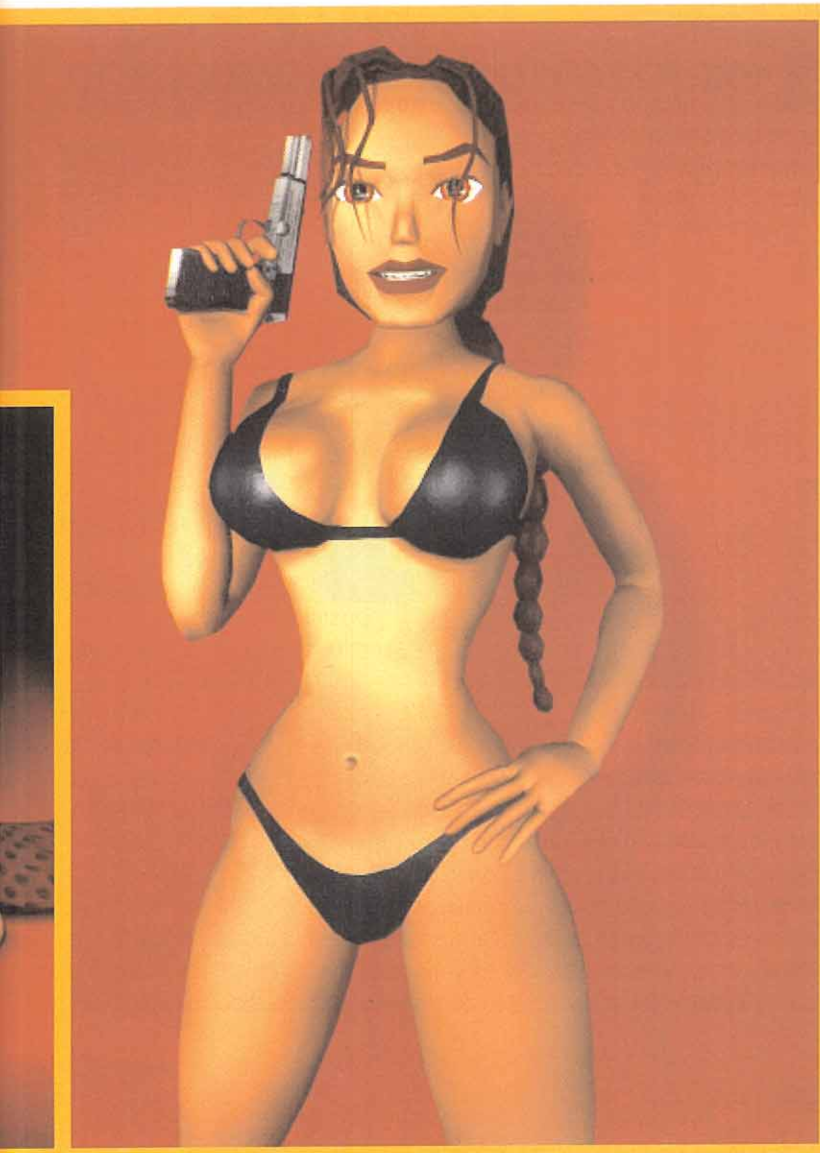
LARA CROFT

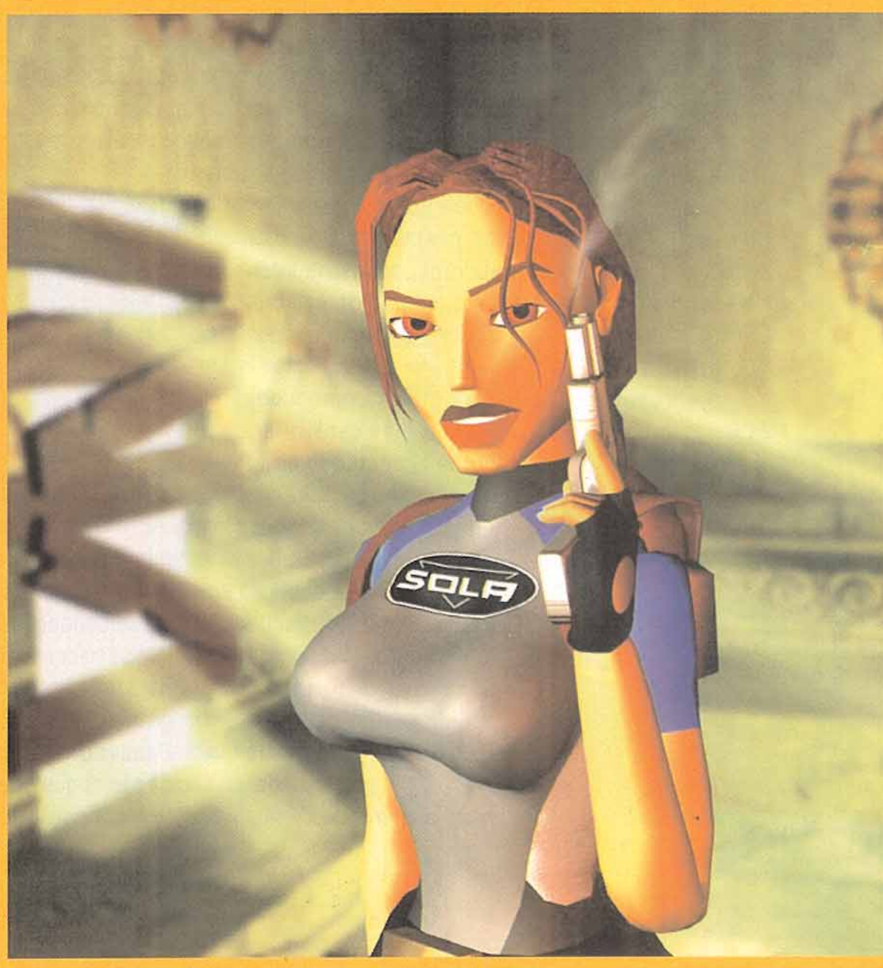


ACTUALIDAD









Por Juan José Vázquez

EDICIÓN DE VÍDEO PARA PC

La potencia de los actuales PCs los lleva a realizar misiones impensables hasta hace poco. Una de ellas es la de postproducción de vídeo y audio digital, pero gracias a la tarjeta **Míro DC30 Plus** esto queda en el recuerdo. Con una transferencia de datos de hasta 7 Mb/sg. y un ratio de comprensión mínimo de 2.5:1, la DC30 Plus admite los estándares de vídeo PAL, SECAM y NTSC. Dispone de entradas y salidas de vídeo S-VHS y compuesto, y audio de calidad CD todo ello perfectamente sincronizado. Su nuevo proceso de edición y reproducción optimiza el rendimiento agilizando los procesos de render y los accesos al disco duro. Además, gracias a que genera ficheros independientes que pueden ser reproducidos en el orden deseado, se rompe la limitación tradicional de 2 GB. Por último, para aprovecharla al máximo, se incluyen Adobe Premiere 4.2, Photoshop LE, Acrobat Reader y Asymetrix 3D/F.

Para más información, CD WORLD (902-332266).

DIVERSIÓN PORTÁTIL

La innegable supremacía de Nintendo en cuanto a consolas portátiles tiene ahora un nuevo rival. Otras consolas como la Game Gear o Lynx no aguantaron el fuerte tirón de la Game Boy por lo que el nuevo intento de **Tyger Electronics** es una incógnita.

Se trata de una consola de 8 bit, de nombre **Game.Com**, cuyas dimensiones –mayores que las de la Game Boy– le posibilitan nuevas posibilidades. Sus promesas incluyen pantalla táctil, mejor resolución que sus competidoras, acceso a Internet –y correo– en modo texto, sonido de calidad, funciones de agenda, calculadora, calendario y dos puertos para cartuchos.

Ya se encuentran disponibles títulos como «Indy 500», «Mortal Kombat Trylogy», «The Lost World», «Duke Nukem» y el cartucho de acceso a Internet –hace falta un modem externo–. Habrá que esperar su posible llegada a nuestro país para ver sus posibilidades en el mercado.



UNOS ALTAVOCES DIFERENTES

La compañía líder en tarjetas de sonido no podía pasar sin unos altavoces de gran calidad durante mucho tiempo. Es por esto que han lanzado un conjunto llamado **Creative SoundWorks** que ofrece una calidad de sonido realmente excepcional. Los nuevos altavoces de **Creative Labs** están formados por dos pequeños satélites y un altavoz de graves –subwoofer–. Los primeros, con una salida de potencia 7 vatios RMS, pueden ser colocados sobre una mesa, a los lados del monitor –para eso están aislados magnéticamente– o colgados de la pared. Si su altura es la del oído y la distancia al punto de audición es simétrica mejor que mejor. El subwoofer, en cambio, puede ponerse debajo de la mesa ya que la difusión de los graves no es lineal y no participan en la separación del estéreo.



Cada uno de los componentes posee una amplificador propio y un pequeño control de volumen ha sido incluido en el cable. La calidad conseguida es muy superior a la media del mercado y si se está dispuesto a pagar un precio algo superior, pero justo, se trata de un sistema de gran calidad.

Para más información, Creative Labs (91-6625116).

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS



Techmedia, un fabricante de hardware situado en California, ha anunciado un nuevo accesorio que puede aportar nuevas sensaciones en el mundo de los videojuegos. Su nombre es **3DZoneMaster** y posee un sistema de posicionamiento que le permite averiguar las coordenadas X, Y y Z en las que se encuentra con respecto al monitor. Se coge directamente en la mano, sin cables y a modo de pistola, y detecta todos los movimientos que con él se realicen. Esto otorga una libertad de movimientos que nunca se conseguirían con un joystick a la "vieja usanza" –colocado sobre la mesa–.

Puede hacer las funciones de un joystick o ratón convencionales y también puede ser muy útil para navegar por Internet o para conducir variadas presentaciones. Incluye cuatro botones programables, selector de vistas y puede ser usado simultáneamente con un ratón convencional. Dada la programabilidad de sus botones puede llegar a ser usado como un mando a distancia desde el que pueden lanzarse diversas aplicaciones y moverse sobre ellas. Este nuevo controlador para Windows 95 supone un adelanto de lo que serán algunos mandos del futuro.

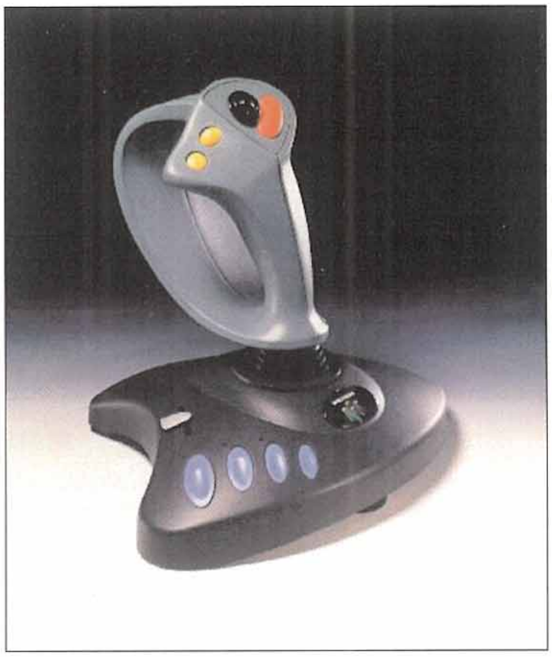
LA EXPERIENCIA ES UN GRADO

Compañías que fabriquen joysticks/pads hay muchas. Algunas se han ganado su fama a pulso y otras necesitan que sus productos se den a conocer entre los millones de jugones del mundo entero, pero la compañía que presenta este nuevo joystick para PC no pertenece a ninguna de estas dos categorías. Se trata de una sorprendente incursión de **Nintendo** en el mundo de los compatibles.

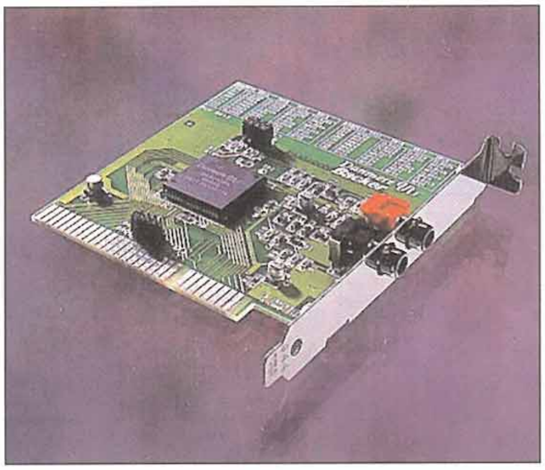
Su nombre es **Nintendo 3D1 Joystick** y sus características le convierten en una opción bastante interesante. Algunas de éstas son:

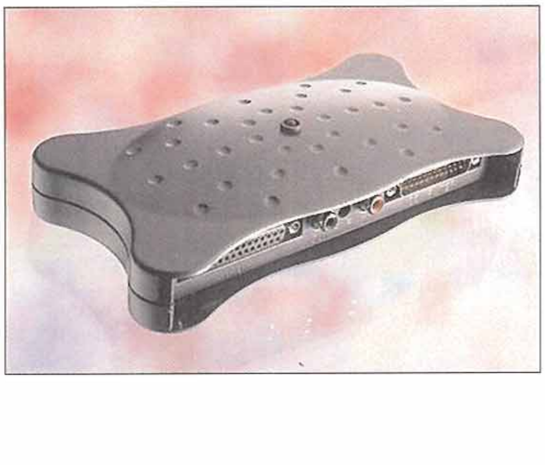
- Palanca con rotación 3D.
- Control de vistas.
- Cuatro botones de disparo + cuatro de disparo automático.
- Palanca de velocidad –throttle–.
- Compatibilidad CH Flightstick Pro y Thrustmaster.

Lo único necesario es un 386 ó superior con S.O. DOS o Windows 3.1/95.



SORPRENDENTE MÉTODO DE BACKUP





Realmente, ¿quién iba a pensar que un vídeo convencional pudiera tener aplicaciones informáticas? La verdad es que los creadores de esta nueva tecnología se merecen un premio, aunque sólo sea por la idea. Lo que han echo es combinar las técnicas usadas en las unidades de cinta convencionales y en vídeos VHS convencionales. El resultado es sorprendente; con un PC, el periférico en cuestión y un vídeo VHS podremos grabar hasta 540 MB de información por hora de cinta. Si, además, el vídeo es de calidad e incluye la opción Long Play el resultado sería de 1 GB por hora de cinta. Teniendo en cuenta el precio de las cintas de vídeo, se trata de uno de los medios más baratos de almacenar información.

La compañía se llama **Danmere Ltd.**, y ya tiene listas dos versiones del **Backer**: interna y externa. La primera se inserta en una ranura ISA y la segunda se conecta a través del puerto ECP de impresora. Ambas logran una velocidad de transferencia de 9 MB por minuto y, gracias al software suministrado, pueden hacer todo en una sesión de Windows invisible al usuario, que puede seguir trabajando con el PC mientras dure la operación. Si este periférico llega a aparecer unos años atrás, cuando los backup en cinta estaban en pleno apogeo, hubiese sido la revolución, pero ahora con los CDs por medio es una incógnita.

Flash

★ **Esta noticia** afecta a todos aquellos que tengan instalado un **teléfono convencional**. Dentro de muy poco tiempo, los números de teléfono pasarán, independientemente de su localización, a tener **9 cifras**. El prefijo, que ahora sólo es necesario marcar en llamadas interprovinciales, será necesario en todo tipo de llamadas. Los números seguirán siendo iguales, pero precedidos del **prefijo de su provincia**. También los números de móviles y llamadas al extranjero se verán afectadas.

★ La empresa coreana **Samsung** ha presentado un reproductor de **DVD** que presume de ser el más pequeño del planeta. Su nombre será **P-Theater** y podrá ser conectado tanto a televisiones como a ordenadores. Su peso no llegará al kilo y ofrecerá la calidad de imagen y sonido que corresponde a esta nueva tecnología.

★ **Retevisión** ha comenzado su andadura como **empresa rival** de Telefónica. En un principio sólo serán posibles llamadas provinciales e internacionales, pero pronto extenderán su competencia al resto de categorías. Para la captación de clientes ofrecen unos precios hasta un **25% más baratos**, con la ventaja añadida de facturar por segundos y no por pasos.

★ **Siete años** han sido necesarios para que **Central Research Technologies** haya finalizado su tecnología de nombre **Sensaura**. Se trata de un sistema que permitirá a los artistas, diseñadores de juegos e ingenieros de sonido, localizar la fuente del sonido en cualquier lugar del plano horizontal y vertical. Para disfrutarlo no será necesario, según afirman, **ningún hardware especial**.

★ **A partir de este año**, las grandes empresas podrán presentar **por medios telemáticos** declaraciones, autoliquidaciones y, en definitiva, cualquier documento exigido por la normativa tributaria. Tan sólo habrá que adecuarse a las condiciones que formulará en próximas fechas el **Ministerio de Economía y Hacienda**.

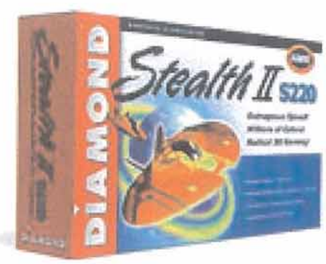
TODOS LOS SERVICIOS

Rendition fue uno de los primeros fabricantes de chips 3D. Su primera creación fue el motor que movía, y mueve, las tarjetas Creative 3D Blaster. Pero los tiempos avanzan y era inevitable que surgiese un sucesor para aquel fantástico chip. Su nuevo nombre es **Rendition Verite V2100**, y esta vez la tarjeta que lo incorpora es la **Diamond Stealth II**.

De nuevo se trata de una tarjeta mixta 2D/3D con aceleración de vídeo. Esto quiere decir que ella sola, sin necesidad de tarjetas adicionales, es capaz de ofrecer todos los servicios que requiere un ordenador para funcionar. Sus primeros test han resultado bastante satisfactorios y uno de los puntos que más pueden jugar a su favor es el ajustado precio: 99 dólares –rondando las 15.000 ptas.–.

Los efectos 3D que incorpora están a la altura de cualquier tarjeta de este tipo –Anti-Aliasing, Alpha Blending, filtrado bilineal, sombreado Gouraud, mapeado de texturas...– y su entrada de vídeo digital le permite una rápida actualización conectándose a un DVD. Todas estas características la convierten en una tarjeta a tener en cuenta durante los próximos meses.

DIAMOND
MULTIMEDIA



VUELOS RASANTES

ThunderSeat es una de esas compañías que ofrecen accesorios de alta calidad, pero solo aptos para personas que estén dispuestas a desprenderse de una cantidad de dinero razonable. Sus productos no se venden en tiendas habituales y el método de adquisición en España es hacer un pedido desde su página de Internet. Su variado catálogo está íntimamente relacionado con el mundo de los simuladores de vuelo. En él se pueden encontrar variados y sofisticados asientos, paneles de control, teclados... El primero de ellos, y de nombre igual a la compañía, fue creado con miras a los simuladores de combate militares. Incluye un sistema de sonido que, además de permitir una audición de calidad, consigue que el conjunto vibre y transporte los graves al cuerpo del jugador. Otros modelos superiores, con diferentes formas y comodidad, siguen el mismo esquema antes indicado.

En cuanto al panel de mandos **DCU-17** –sólo para PCs– se trata de un completo cuadro de instrumentos, de concepción similar al de los F-16, que permite asignar a cada botón su correspondiente tecla de función. Se trata, en realidad, de un teclado totalmente configurable.

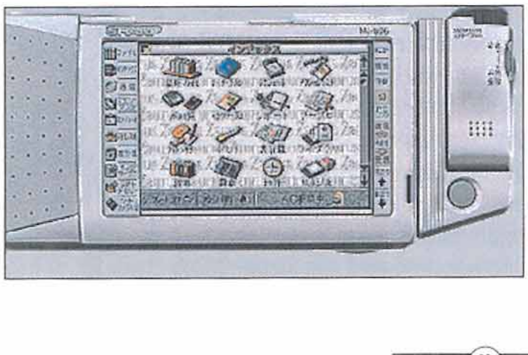
Todos los asientos pueden utilizarse con cualquier plataforma. Si el juego suena, el resto lo hacen ellos. Incluso, apartándose de su original concepto, y ayudados por volantes o mandos específicos, podrían ser ideales para juegos de coches, arcades y, por qué no, escuchar música o ver películas.



PEQUEÑO PERO COMPLETO

No han pasado muchos meses desde que los primeros PDA salieron al mercado. Estos aparatos ofrecían un número limitado de servicios, pero podían cubrir las exigencias de muchos trabajadores. **Sharp** ha pensado que este campo aún se encontraba en fase de evolución y fruto de ello es su nueva serie **Power Zaurus MI-500**. El modelo más alto de la gama, el **MI-506 DC**, cubre las necesidades básicas de trabajo con un procesador de textos y una hoja de cálculo. Pero esto es sólo el principio, ya que conectado a un teléfono móvil –lo único que no viene en el lote–, y ayudado por su modem de 33.600 bps, ofrece envío y recepción de faxes, navegación por la WWW y correo electrónico. Además, reconoce la escritura en japonés, inglés y cirílico, que incorpora una cámara digital con zoom de cuatro aumentos y que posee una pantalla LCD de 4,3 pulgadas y 65.535 colores.

Todas estas opciones, y muchas más, han echo de esta máquina un éxito de ventas en Japón.No se sabe si llegará a Europa –el precio parece el principal inconveniente–, pero calidad y posibilidades no le faltan.

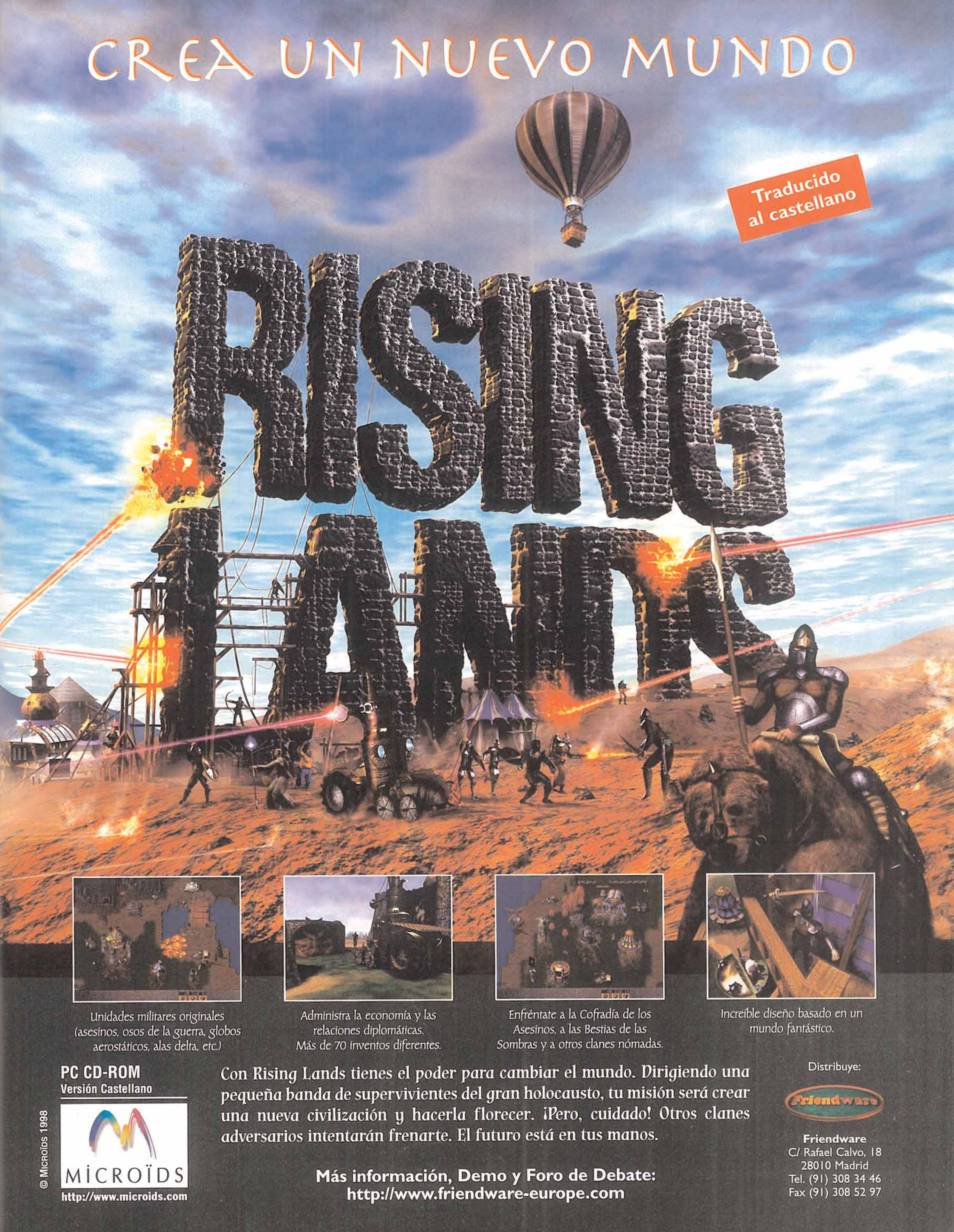


EL FUTURO DE LAS COMUNICACIONES

Zoom Telephonics, conocida compañía fabricante de modems, ha lanzado al mercado una pequeña cámara digital, a todo color, muy útil para videoconferencia. Su nombre es **Zoom/Video Cam** y, conectada a cualquier modem compatible V.80, es capaz de transmitir vídeo en tiempo real sobre las líneas telefónicas estándar. El paquete incluye una tarjeta capturadora Zoom/Video que se conecta a cualquier slot ISA y soporta vídeo-mail, videoconferencia sobre Internet (H.323), videoconferencia sobre telefonía básica (H.324) y captura de imágenes fijas.

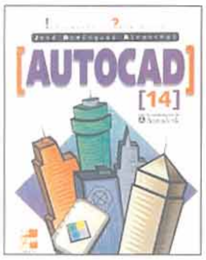
Aún con su pequeño tamaño, es capaz de realizar enfoques desde 2 pulgadas e implementa un ángulo de visión que permite capturar salas enteras.




CREA UN NUEVO MUNDO
Traducido al castellano
RISING LANDS
Unidades militares originales (asesinos, osos de la guerra, globos aerostáticos, alas delta, etc.)
Administra la economía y las relaciones diplomáticas. Más de 70 inventos diferentes.
Enfréntate a la Cofradía de los Asesinos, a las Bestias de las Sombras y a otros clanes nómadas.
Increíble diseño basado en un mundo fantástico.
PC CD-ROM
Versión Castellano
© Microïds 1998
MICROÏDS
http://www.microids.com
Con Rising Lands tienes el poder para cambiar el mundo. Dirigiendo una pequeña banda de supervivientes del gran holocausto, tu misión será crear una nueva civilización y hacerla florecer. ¡Pero, cuidado! Otros clanes adversarios intentarán frenarte. El futuro está en tus manos.
Más información, Demo y Foro de Debate:
http://www.friendware-europe.com
Distribuye:
Friendware
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

APLICACIONES

AutoCAD 14. Iniciación y referencia



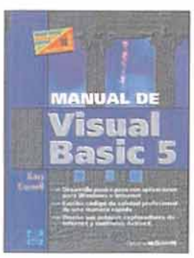
La obra que nos ocupa trae a los lectores un buen curso de aprendizaje y guía de consulta rápida sobre AutoCAD 14. A lo largo del libro se explica el manejo del programa progresivamente, ideal para todo que se inicia en el manejo del mismo. Además, también sirve como guía perfecta para todo lector que quiera profundizar más en el programa de AutoDesk, es decir para usuarios intermedios, que el autor ha sabido organizar muy adecuadamente. Una muy buena manera de hacerse con el control de AutoCAD 14.

3.900 Ptas. **528 Págs.**
José Domínguez Alconchel
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★★

LENGUAJES

Manual de Visual Basic 5



Este manual llevará a los lectores desde los fundamentos de programación más elementales de Visual Basic 5 hasta las técnicas actuales más avanzadas. Todo ello llevado de la forma más elemental posible, para que tanto usuarios que se inicien como para los ya iniciados le puedan sacar el mayor provecho posible a esta potente herramienta de programación de Microsoft. Además, incluye multitud de ejemplos que harán la labor de aprendizaje mucho más clara.
En definitiva, una muy buena oportunidad para llegar a dominar VB 5.

7.500 Ptas. **856 Págs.**
Gary Cornell
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

3D Studio Max práctico



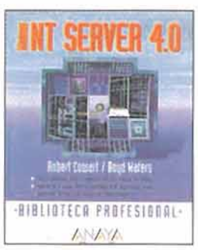
Todos aquellos lectores que se quieran iniciar en el programa 3D Studio Max, encontrarán en esta obra una muy buena manera de hacerlo, ya que contiene muchos ejemplos y ejercicios desarrollados paso a paso, lo que facilitará el aprendizaje del mismo, así como su resolución, y multitud de temas relativos a este programa, lo que le hace ser una de las mejores obras del mercado que tratan sobre el 3D Studio Max.
Además, viene acompañada de un fabuloso CD repleto de utilidades.

5.000 Ptas. **464 Págs.**
Daniel Burgos
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

Windows NT Server 4.0



Windows NT Server 4.0 representa una herramienta vital para los profesionales de la informática que pretenden avanzar a la par que la tecnología de hoy en día. En esta obra de Anaya Multimedia se proporcionan unos fundamentos sólidos sobre este popular sistema operativo de Microsoft, y hace que los lectores consoliden conocimientos tema a tema, llevándoles hasta el cien por cien de su capacidad, tratando cuestiones como la integración con NetWare, servicios de impresión, ampliaciones de redes, copias de seguridad, etc., de una manera sencilla y eficaz para conocer todos los secretos de Windows NT Server 4.0.

3.995 Ptas. **501 Págs.**
Robert Cowart/Boyd Waters
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★★

LENGUAJES

Programación con Delphi 3.0



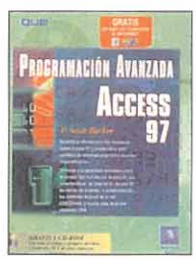
Esta obra trata sobre el potente entorno de desarrollo Delphi 3.0. Con ella, los lectores podrán aprender a utilizar los nuevos componentes para realzar la interfaz de sus programas, desarrollar aplicaciones multimedia con TMediaPlayer, aprender a utilizar el Depósito de objetos y la herencia visual para ahorrar muchas horas de trabajo, y un largo etcétera de posibilidades de este entorno de desarrollo.
Está dirigido a todos aquellos conocedores de conceptos básicos de programación, y la mayoría de las explicaciones dadas en el libro están acompañadas de ejemplos prácticos demostrativos.

5.995 Ptas. **789 Págs.**
Francisco Charte
Anaya Multimedia
NIVEL "C"

★★★

PROGRAMACIÓN

Programación avanzada Access 97



Los lectores de esta obra podrán descubrir técnicas avanzadas mostrando el uso de objetos Access, automatización, réplica, controles ActiveX, llamadas a las API y características de Internet, todo ello ayudado por procedimientos de ejemplo.
También se incluye código práctico que se puede utilizar para consultas personalizadas mediante formularios, interfaces de informe parecidas a los asistentes y muchas más utilidades, además de ir acompañada de un CD.

9.500 Ptas. **874 Págs.**
F. Scott Barker
Prentice Hall
NIVEL "C"

★★★

REDES

Domine la Web



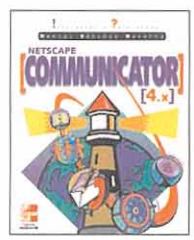
El usuario de esta obra podrá aprender qué es realmente un servidor Web, de qué servidores dispone, cómo instalarlos y cómo sacarles el mayor partido posible una vez instalados y puesto en funcionamiento. Es decir, una gran cantidad de respuestas sobre temas referentes a la Web.
Además, incluye un CD-ROM con software para distintas plataformas, código fuente para aplicaciones de ejemplo y scripts CGI, y un largo etcétera de utilidades muy prácticas, que hacen de esta obra una buena manera de hacerse con el control en Internet.

4.900 Ptas. **488 Págs.**
Robert Jon Mudry
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"

★★★

APLICACIONES

Netscape Communicator 4.x Iniciación y referencia



Esta obra de McGraw-Hill contempla el potente programa de Netscape. En ella, y a lo largo de 23 capítulos, se explica el manejo de Communicator de una manera progresiva, partiendo de una base que se fundamenta sólidamente para que el lector pueda llegar más tarde a aprender conceptos más avanzados.
Este libro es una muy buena manera de dominar todos los programas que incluye Communicator, además de servir de magnífica referencia a los usuarios de todos los niveles

2.900 Ptas. **384 Págs.**
Daniel Sánchez Navarro
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"

★★★★

NIVEL I: INICIACIÓN — NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS — NIVEL E: EXPERTO — Pésimo — ★ Flojo — ★★ Normal — ★★★ Bueno — ★★★★ Muy Bueno



LA PELÍCULA DE CIENCIA-FICCIÓN DE 1997
TODA RESISTENCIA ES INÚTIL
STAR TREK
PRIMER CONTACTO
¡LA MAYOR AVENTURA CINEMATOGRÁFICA!
WIDESCREEN
PANORÁMICO
STEREO
YA EN VÍDEO
NOMINADA AL OSCAR
POR LOS MEJORES EFECTOS ESPECIALES
AVALADA POR MÁS DE 20 MILLONES
DE ESPECTADORES EN LOS CINES DE TODO EL MUNDO
PARAMOUNT PICTURES A RICK BERMAN "STAR TREK: FIRST CONTACT" PATRICK STEWART JONATHAN FRAKES
BRENT SPINNER LEVAR BURTON MICHAEL DORN GATES Mc FADDEN MARINA SIRTIS ALFRE WOODARD JAMES CROMWELL ALICE KRIGE JERRY GOLDSMITH
PETER LAURITSON DEBORAH EVERTON INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC JOHN W. WHEELLER, A.C.E.
HERMAN ZIMMERMAN MATTHEW F. LEONETTI, A.S.C. MARTIN HORNSTEIN GENE RODDENBERRY
RICK BERMAN & BRANNON BRAGA & RONALD D. MOORE BRANNON BRAGA & RONALD D. MOORE RICK BERMAN JONATHAN FRAKES
A VIACOM COMPANY

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

DUDAS DE INTERÉS GENERAL

¿Cuándo saldrán las nuevas tarjetas con el chip Voodoo 2? ¿Podéis decir el nombre de algunas de ellas? ¿Cuál será su precio aproximado? ¿Será compatible con los juegos que soportan la Monster 3D o la Maxi Gamer 3Dfx? ¿Serán estas nuevas tarjetas las estándares en el futuro, o seguirán siendo las dos anteriormente mencionadas? ¿Falta mucho para «Heroes of Might & Magic III»? ¿Qué equipo mínimo necesita «Quake II»?
Estoy pensando en adquirir un nuevo equipo, y el primer juego que me compraré será indudablemente «Carmageddon», pero tengo una duda al respecto: ¿retirarán del mercado dicho juego mientras pasa ese "periodo de tiempo"? (lo digo por lo del Gore).
¿Qué software incluye la Monster 3D?

Juan José Bellido. Sevilla

RESPUESTA: *Se cree que las nuevas tarjetas que llevan incorporadas el novedoso chip Voodoo 2 saldrán a finales de Febrero, principios de Marzo, pero una fecha más segura sería sobre verano del 98.*
Ni el nombre, ni el precio están aún definidos para ninguna de las marcas, y en cuanto a la compatibilidad, creemos que sí, aunque aún no hay nada confirmado.
Con las tarjetas pasará igual que con los ordenadores, que con el tiempo se van estandarizando. ¿Recuerdas cuando los 486 eran los ordenadores más usados y los Pentium eran un lujo que poca gente se podía permitir? Pues mira ahora.
Del «Heroes of Might & Magic III» no se sabe nada aún, por lo que a seguir disfrutando con la segunda parte.
«Quake II» funciona con un Pentium 100 con 16 MB RAM.
No creemos que se retire del mercado «Carmageddon», pero si lo que quieres es curarte en salud, ¿por qué no vas a tu tienda más cercana y te haces con uno por si a caso?
Con la Monster 3D se incluye el juego completo «F1» y demos de los mejores juegos del mercado.

CONFLICTOS ENTRE TARJETAS

Tengo un PC HP Vectra 572 Pentium Overdrive 150, con 24 MB RAM. El ordenador trae una tarjeta gráfica S3 764 con 1 MB de memoria incorporada dicha tarjeta a la placa base. Hace poco le añadí una Matrox Mistique 220, con 4 MB de memoria y el sistema me funcionaba sin problemas, pero hace poco le he añadido una Monster 3D y cuando entro en Windows 95, en el menú de configuración de la pantalla, se me queda colgado el ordenador. Esto mismo me ocurre también con el juego «Shadows of the Empire» ¿Son incompatibles estas tarjetas o hay que hacer alguna configuración para que funcionen?

Aurelio Vizcaíno Gallego. E-mail.

RESPUESTA: *Tu problema no es de incompatibilidad, sino de una mala configuración, ya que las tarjetas gráficas que nos comentas pueden funcionar de manera simultánea en tu ordenador. Nuestro consejo es que revises de nuevo todos los parámetros y drivers de las tarjetas para ver si hay alguno mal instalado.*

AFICIÓN POR LA ESTRATEGIA

Soy muy aficionado a los juegos de estrategia bélica, tanto los ambientados en el medievo, como con escenarios actuales, y me gustaría que me indicarais cuáles son, según vosotros, los dos o tres mejores títulos del genero y las razones de ello.

Cándido Daniel Melchor. Badajoz.

RESPUESTA: *Tendrías que habernos aclarado qué clase de estrategia te gusta, si en tiempo real o por turnos. Sin embargo, te daremos, a nuestro parecer, los títulos más interesantes de ambas clases.*
En tiempo real, cabría destacar «Warcraft II», «Red Alert» y «Total Annihilation», entre otros. ¿Las razones? Su jugabilidad, sus gráficos, su alto nivel de adicción.... Todo, absolutamente todo.
Por turnos, tendrías como recomendados «X-COM: Apocalypse» –que por cierto también se puede jugar en tiempo real–, «Heroes of Might & Magic II» e «Incubation», todos divertidos como ellos solos y con una calidad técnica fuera de toda duda.

ESCASEZ DE MEMORIA

Quería haceros una cuestión técnica acerca del «Constructor». Adquirí hace poco este fantástico juego, que creo que es uno de los mejores que podemos comprar hoy día. Mi problema surgió cuando, tras instalarlo en el directorio predefinido, me salía una serie de errores al dar al ejecutable de esta clase: "Error= Unable to initialise Network drivers" ó "Error=Unable to allocate mem for movie EBP".
La demo que suministrásteis con el CD me funciona correctamente y ya he probado con todos los tipos de instalación posibles (pequeña, mediana, grande).
Mi ordenador es un IBM Pentium 100, con 8 MB de RAM. ¿Sabéis a que se debe esto?

José Raúl Pérez Vergara. Barcelona.

RESPUESTA: *Tu problema puede ser debido a que el ordenador que tienes no dispone de la memoria RAM que requiera el juego. Nuestro consejo es que pruebes el juego en un ordenador de mayores prestaciones, y si funciona correctamente, adquirir unos cuantos SIMM de memoria para ampliar la que ya tiene tu PC.*

FELICITACIONES A DINAMIC MULTIMEDIA

Quería felicitar a Dinamic Multimedia por lanzar al mercado productos como «Hollywood Monsters», a un precio tan bajo, y otra felicitación a los componentes de Péndulo Studios, que aunque no he visto este título, sí vi en su tiempo «Igor: Objetivo Uikokahonia», que he desempolvado varias veces y que me sigue entreteniendo al jugarlo. Por lo tanto, espero que el nuevo títulos siga con la calidad de su predecesor. ¿Qué opinión os merece «Hollywood Monsters»? ¿Son ciertas las dos horas de locuciones de vídeo anunciadas?

Javier Antón Rubio. Teruel.

RESPUESTA: *«Hollywood Monsters» es una divertidísima aventura gráfica, que sigue los esquemas clásicos que tan famosos hicieron a títulos como «The Secret of Monskey Island» o «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», pero con unos gráficos, sonidos y música –a cargo del grupo La Unión–, que superan todo lo que se ha hecho hasta ahora en el panorama español. Si te gusta este género, no puedes dejar pasar por alto este juego, pues no tiene nada que envidiar a las superproducciones extranjeras con que nos bombardean continuamente.*
En lo referente a las dos horas de locuciones de vídeo, sí que son ciertas.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**


© 1997 BMG Interactive © 1997 DMA Design Ltd.
GRAND THEFT AUTO
PC CD ROM
PlayStation
NO JUGARLO, ES UN CRIMEN
BMG INTERACTIVE
ERBE

Made in Spain

Ya veníamos notando desde hace un tiempo que algo había cambiado en el mundo de los juegos de estrategia, y el acontecimiento que se está preparando da buena fe de ello. Y es que hemos tenido que esperar muchos, pero que muchos años para que en nuestro país se crease un juego de estrategia, y lo que es más importante, equiparable en calidad a cualquiera de los lanzamientos que coinciden con él en el tiempo. «Commandos» es el primer juego de estrategia con combate táctico en tiempo real, totalmente desarrollado en nuestro país por gente de aquí para disfrute de todos, dentro y fuera de nuestras fronteras, donde será distribuido por Eidos. Y si esto que acabo de contaros no es todo un gran acontecimiento, no lo es nada. Esperemos que cunda el ejemplo.

RANKING DE BATALLAS

El tiempo real ocupa sin piedad los primeros puestos de nuestra lista, desbancando incluso a «Civilization II» y enviándolo al cuarto puesto.

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

1.- C&C: Red Alert
2.- Warcraft II
3.- Civilization II
4.- Command & Conquer
5.- Dune II
6.- SimCity 2000
7.- Heroes Of Might & Magic
8.- The Settlers
9.- Syndicate Wars
10.- Dungeon Keeper

***FORMA DE VOTACIÓN:** Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.*

El programa «Commandos, Behind Enemy Lines» está siendo desarrollado por el –hasta ahora– desconocido grupo de programación español Pyro Studios, y a primera vista tiene muchos puntos para llegar a ser un éxito. Ante todo, es el primer juego de estrategia español –¿lo había dicho antes?–; en segundo lugar, es en tiempo real; y por último, no descuidará ningún aspecto que merme su jugabilidad: léase, manejo apropiado, realización gráfica realista e inclusión de numerosos componentes estratégicos. La ambientación también es un acierto: la Segunda Guerra Mundial, manejando a un grupo de soldados de élite que tendrán que cumplir 24 variopintas misiones en distintos escenarios. Por supuesto, esos soldados estarán dotados de una serie de cualidades y serán capaces de realizar las más diversas acciones que se esperan de un auténtico comando.
Una cuidada IA será la piedra angular sobre la que se montará el equilibrio que «Commandos» viene a ofrecernos: tácticas militares, combate de acción, ambiente genuino, y estrategia profunda y desarrollada, elementos que nos ayudarán a sentirnos un auténtico comando. Pyro Studios ha afrontado un ambicioso proyecto que dará sus frutos en esta primavera y del que ya nos sentimos todos muy orgullosos, a pesar del tiempo que ha tenido que pasar hasta que en España fuéramos capaces de hacer algo así. Creo que no será el último.

NOTICIAS DE ULTRAMAR

A pesar de la inmensa alegría de «Commandos», no podemos perder de vista lo que siguen haciendo las compañías extranjeras para sorprendernos estratégicamente, aunque ya no lo veamos como algo tan distante. Primeramente, miraremos hacia Westwood Studios, de donde proviene un rumor que cobra cuerpo día a día: se está desarrollando «Dune 2000», la continuación del clásico de clásicos, a partir del engine de «Command & Conquer», y se espera que esté terminado en una fecha aún sin

precisar pero, eso sí, dentro de este año. Os mantendremos informados.

Como también os pasaremos cumplidas noticias de «Settlers III», de los alemanes de Blue Byte, que aprovechando mucho del anterior juego, repetirá historia, desarrollo y adicción, pero con gráficos y animaciones mejorados, y capacidad multijugador incluida.

Parece mentira, y es que nos temíamos que el filón se había acabado ya. Pero no. SSI ha vuelto a aliarse con Gary Grisby y Keith Brors –los más afamados creadores de wargames– para dar vida a «Steel Panthers IV», el primer juego de la serie que funcionará bajo Windows 95, y que SSI publicará en fecha no determinada, pero seguro que tras el disco de expansión de «Steel Panthers III», que también están realizando y que será multijugador.

En la delgada línea que separa la simulación y la estrategia, se mueve «iPanzer'44», lo último de Interactive Magic. Estamos hablando de un simulador de tanque que incorporará tres modelos distintos: el Panther G alemán, el T34/85 ruso, y el M4A3 Sherman americano que manejaremos a nuestro antojo recreando las condiciones de combate reales en la 2ª Guerra Mundial. Dos campañas para manejar desde un solo tanque a todo un escuadrón, con control además de otras unidades de infantería o artillería: el componente estratégico omnipresente. Todo ello en un entorno 3D con soporte de tarjetas aceleradoras para aumentar un realismo que se promete muy elevado. Como la diversión.

Interactive Magic también son los autores de «Theocracy», ambientado en el mundo azteca posterior al descubrimiento de América, con la lucha por la independencia de los indígenas como trasfondo, y mucho combate para conseguirla, con la inclusión de todos los ingredientes que un juego de estrategia debe tener.

«A.I. Alien Intelligence» es un proyecto de Interplay del que no teníamos noticias previas. Se trata de un juego más de conquista galáctica en tiempo real –la verdad es que el argumento no es muy original– con las consabidas razas alien de características específicas. El juego propone tres desarrollos distintos: combate a lo «Command & Conquer», construcción de un imperio a lo «Master of Orion», y gestión de recursos para hacer crecer un sólo planeta. Su tiempo real estará tan bien reproducido, que permitirá que ocurran acontecimientos simultáneos en distintos puntos de la galaxia. Y que el jugador pueda participar de todos ellos.

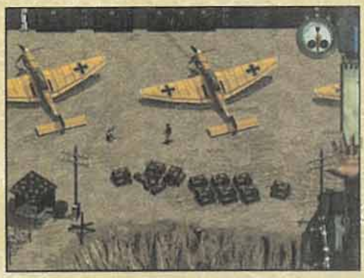
Talonsoft tampoco descansa, y entre wargame y wargame, le queda tiempo para hacer otras cosas como «Tribal Rage», estrategia en tiempo real en un mundo post-apocalíptico en el que distintas bandas luchan por su control. Sin más. Pero con editor de escenarios, opciones multijugador, y planteamiento argumental lógico.

Microprose publicará en breve el ya anunciado «Guardians: Agents of Justice», un juego de estrategia basado en turnos con un interfaz muy simple en el que prima el combate en un entorno similar al de «X-COM» y con 24 héroes predefinidos dotados de características únicas que luchan contra el mal en escenarios generados aleatoriamente para un jugador o multiusuario.

POR EL BIEN DE LA ESTRATEGIA

Para cumplir este fin pasamos a examinar las cartas y correos electrónicos de este mes, que se promete muy interesante. Más que nada porque comienza con polémica, que trae José Enrique Rodríguez desde Tenerife quejándose de que no prestamos atención a **«Heroes II»**. La polémica se debe a que es uno de los juegos favoritos del Estratega Anónimo que suscribe, pero la sección la hacemos entre todos, y se habla de los temas que todos proponemos. Y «Heroes II» no se propone mucho, la verdad. Menos hoy, cuando J. Enrique os reta a que mandéis escenarios hechos por vosotros para este juego, que intentaremos publicar en nuestro CD.

Y para que el interés no decaiga, continuamos con unos trucos que nuestro amigo David nos cambia por unas pistas para la misión de París del «C&C: Red Alert». El primer truco hace referencia al **«Constructor»**, en el cual, para conseguir que más de un "repairman" esté reparando un bloque no tenemos más que hacer la fiesta callejera del Hippy. El segundo truco es para **«C&C: Red Alert»**, sirve para la misión de Cerdeña o Roma con los rusos, y consiste en meter a 5 ingenieros y 10 tanques en tres transportes y mandarlos a la base aliada por el lado del puerto. Una vez en ella, descargaremos a los tanques para que ataquen a las centrales de energía y después a los ingenieros para que den cuenta del construction yard. ►


Commandos


Commandos

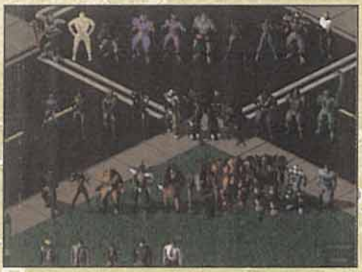

Settlers III


iPanzer'44

El rumor más importante del mes es que Westwood Studios está desarrollando «Dune 2000», continuación del clásico



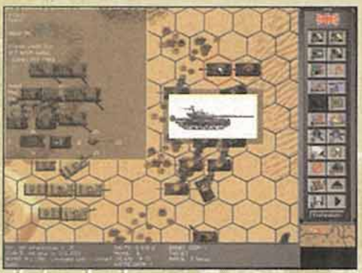
Tribal Rage



Agents of Justice



A.I. Alien Intelligence



Steel Pant. III. Expansion Disk

Ya queda menos para que el primer juego de estrategia español sea toda una realidad gracias a los chicos de Pyro Studios

Francisco García Otero, de Girona, también nos cuenta un interesante truco para **«C&C: Red Alert»**. Éste vale para cualquier fase, y sólo necesitamos tener un granadero para ponerlo en práctica. Para realizarlo, cogemos a dicha unidad y pulsamos sobre el suelo a una distancia relativa de él –para que la bomba no nos afecte en caso de fallar–, con lo que comenzará a mover el brazo preparando el lanzamiento. Si mientras mueve el brazo movemos el cursor hacia cualquier otro punto o estructura del mapa –menos barcos y agua– y pulsamos sobre el mismo, la granada se dirigirá hacia él aunque esté a una distancia enorme del granadero. Ideal para bombardear a distancia sin peligro.

Ahora recabaremos la opinión de Daniel Moncada Garrido, que se queja amargamente de algunos aspectos del **«Earth 2140»**, como la confusa realización gráfica de las unidades, las carencias de la inteligencia artificial, o lo engorroso del movimiento en los desembarcos. Después nos plantea unas preguntas sobre **«Age of Empires»**, el cual es totalmente recomendable, y donde tenemos nada menos que doce civilizaciones distintas para elegir; estrategia de producción, bélica, y por su puesto, diplomática; y cuyo desarrollo abarca 1.000 años de la Antigüedad, pero sólo esos, sin llegar a la Edad Media.

Este mes he comenzado a observar que ya os habéis volcado en el nuevo disco de escenarios de «C&C Red Alert», **«The Aftermath»**, del que Víctor Espriú nos informa que en una fase multijugador los "civiles" tiran bombas atómicas y rayos tesla. Pero es de las pocas, y tampoco hay fases de hormigas gigantes, que son exclusivas de «Counterstrike».

CONSEJOS PARA TODOS

Es en **«Civilization II»** donde está atascado David Pérez Rodríguez, de Canarias, quien se confiesa amenazado por los sioux –muy cerca de sus ciudades– con romper la alianza de no agresión si no les da algo a cambio, mientras que los griegos y los japoneses no le dejan de atacar. Mi consejo es que accedas a su petición y no te crees más enemistades mientras haces frente a tus otros enemigos, que con dos ya tienes bastante. Es un caso en el que tendrás que poner a prueba tus habilidades diplomáticas.

Ahora, Javier Gómez Medina (Tarragona), nos cuenta que **«Transport Tycoon»** le dice, cuando ya lleva un tiempo jugando, que ha llegado al máximo de los vehículos en juego. Siento decirte que no hay ningún patch para solucionar esto, que es una limitación técnica –accidental o intencionada, eso no está claro– del mismo juego que Microprose nunca ha decidido subsanar.

A Jorge Moreno, de Madrid, se le ha atragantado la fase 11 de los GDI en **«C&C»**, por lo que le vamos a echar una mano. La colocación de tu base es vital en esta fase. Haz lo siguiente: cuando lleguen tus granaderos, muévelos hacia el Este, manteniéndolos cerca del agua, y ataca al tanque del sur. Después, mueve el construction yard también hacia el Este para bloquear a dicho tanque y que no aplaste a tus hombres. Una vez destruido, continúa moviendo el construction yard hacia el Este hasta que puedas moverlo hacia el Norte, permaneciendo cerca de la cara Este del acantilado. Despliega aquí tu base, vigilando que esté fuera del alcance de las torretas, mientras que construyes las tuyas para protegerla, y creas orcas para hacer frente a los ataques que lanzarán contra ti. Para entrar en la base enemiga deberás destruir la batería SAM que está en la esquina este de la base desde debajo del acantilado, además de las plantas de energía que desactivarán el obelisco. Después, entrar en la base con un APC para contactar con Delphi es cosa tuya.

Finalmente, en los mensajes breves, Carlos Freire Aboal (*cmilladoiro@hotmail.com*) quiere ponerse en contacto con aficionados al **«Dungeon Keeper»** para intercambiar trucos. Ferrán Mestres nos pregunta la fecha de lanzamiento de **«Starcraft»**, que aún no está totalmente definida, aunque será con toda seguridad para primavera. Carlos Díez nos pide un patas arriba de **«Constructor»**, que encontrará en el número anterior (36) de Micromanía. Y a Martín Arias le recomiendo el juego «Magic: El Encuentro», ya que se confiesa aficionado al juego de cartas, en el que se basa el de ordenador.

Y eso fue todo, con lo que la reunión de Febrero toca a su fin, aunque al tener menos días este mes, queda menos para que nos volvamos a encontrar. Suerte en vuestras batallas.

El Estratega Anónimo

(alias Otto Skorzeny)

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

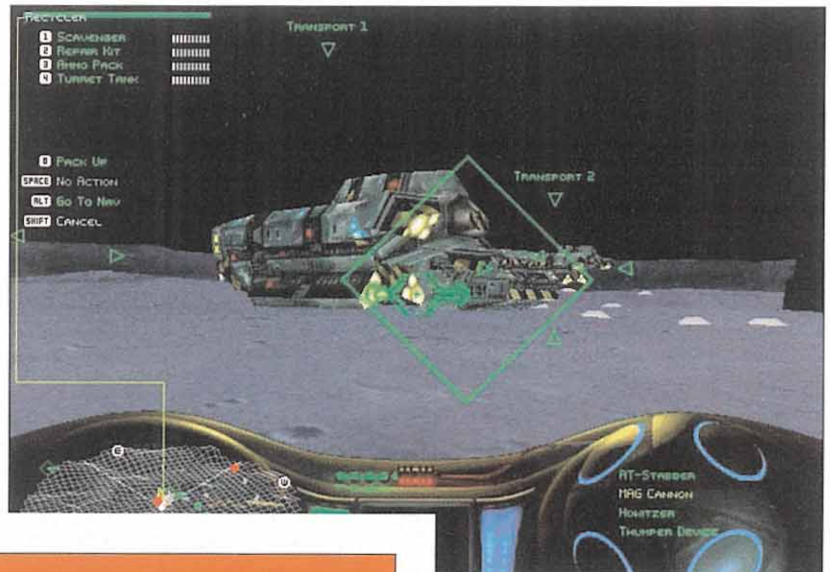

Cryo Interactive presenta
TERCER MILENIO
Textos y voces en castellano
¿COMO SERÁ EL MUNDO EN EL AÑO 2500? TÚ DECIDES
Tú marcas las reglas en el primer juego de simulación Políticamente Incorrecto: ¿Salvar la Selva Amazónica o acabar con ella? ¿Amordazar a la prensa? ¿Bloquear la igualdad en el trabajo? ¿Imponer el control de natalidad? Pero ten cuidado con tus decisiones, pues las elecciones siempre están a la vuelta de la esquina (aunque siempre puedes intentar un golpe de estado).
EL JUEGO DE SIMULACIÓN POLÍTICA
CRYO
www.cryo-interactive.com
PC CD-ROM
Friendware
www.friendware-europe.com
Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

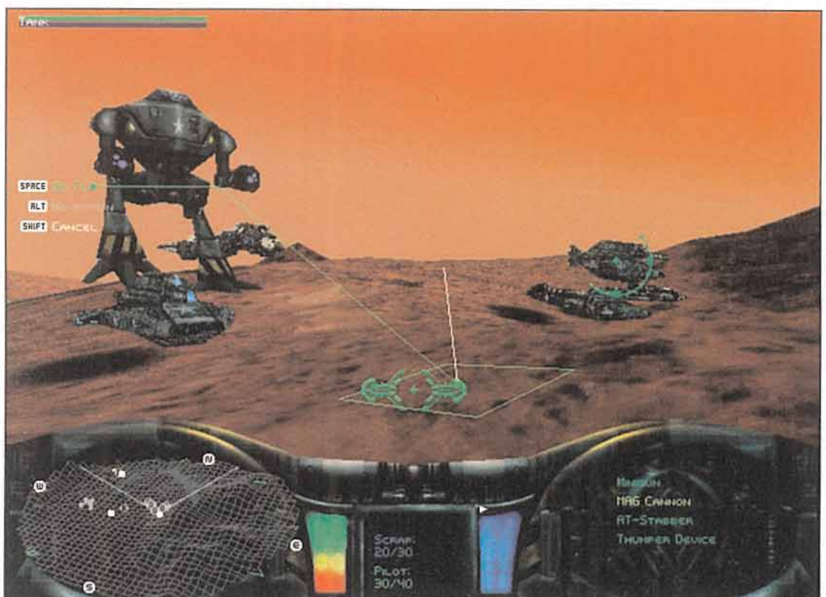
Battlezone
Un género de moda

La sabia mezcla entre géneros, en este caso acción y estrategia, es uno de los campos donde pueden fijarse muchas casas para sus próximos lanzamientos. Activision ha querido añadirle, además, unos gráficos 3D impactantes, cosa que parece que va a conseguir con «Battlezone».

ACTIVISION
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/ ESTRATEGIA

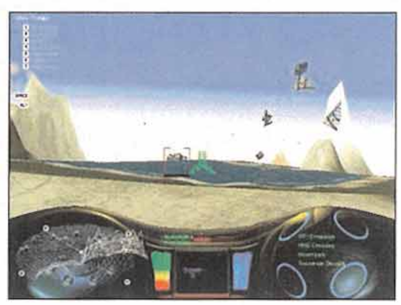
Hace casi veinte años, Atari irrumpió en el mercado de las máquinas recreativas con un título llamado «Battlezone». Se trataba de un juego en el que, con dos palancas para su manejo, un tanque debía arrasar con todo lo que se le cruzase en su línea de fuego. La novedad consistía en ser el primero en utilizar los gráficos 3D. Por supuesto no existían las texturas y todo se limitaba a vectores, pero





En la parte inferior derecha se pueden apreciar las cuatro armas que nuestro tanque será capaz de utilizar... hasta fases más avanzadas.

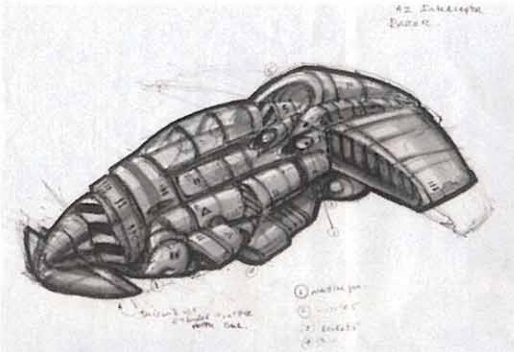


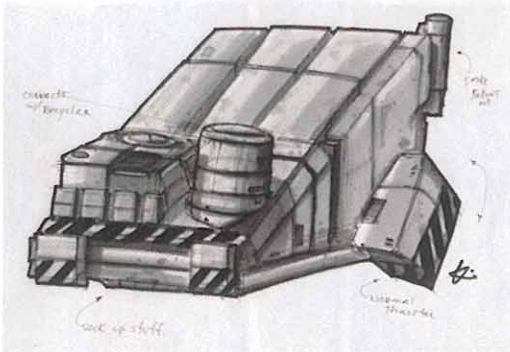


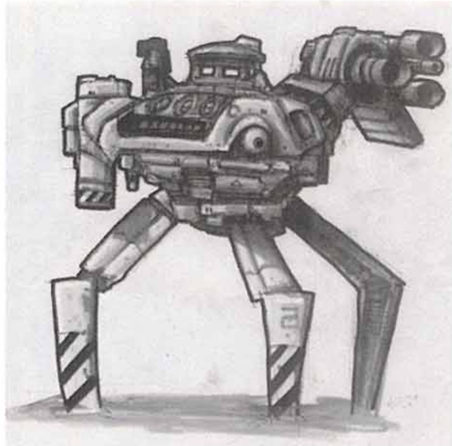


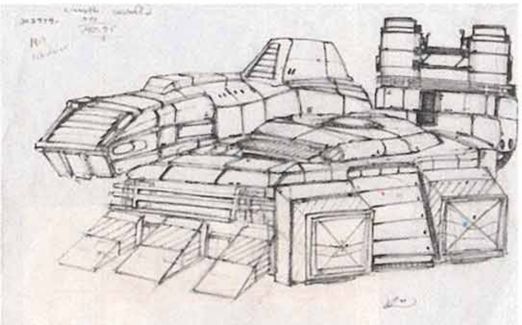
por aquel entonces era lo último en tecnología. Si alguien se acuerda del título en cuestión, estamos seguros de que ya tiene "experiencia" en el mundo del videojuego, y con esto no queremos insinuar que nadie se encuentre en la tercera edad...

El número anterior –Micromanía 36– se comentó un título que guarda relación directa con este «Battlezone». Su nombre era «Uprising» y era el primero en intentar conjugar los mejores aspectos de los juegos de acción 3D y estrategia. La idea en sí es buenísima, tanto que nos aventuramos a avanzar que no sería el último en intentar una fusión tan espectacular. El juego que ahora nos ocupa, «Battlezone» viene a confirmar nuestros vaticinios, aunque mucho antes de lo esperado.









Del papel al monitor

Aunque el proceso de creación de los modelos cada vez utilice técnicas más sofisticadas, el papel sigue siendo pieza irreemplazable. Los bocetos permiten a los artistas dar una idea bastante aproximada del aspecto final del juego, y no hay duda del empeño que ponen vista la calidad de estos.

El terreno se verá sujeto a la influencia de las batallas, especialmente a la virulencia de un arma que provoca terremotos

GUERRA FRÍA

El juego nos situará allá por los años 60 con una historia ficticia de fondo. Según ésta, un meteorito de origen desconocido cayó sobre la Tierra y, tanto los científicos rusos como los americanos, descubrieron en él un material perfecto para la fabricación de armas. El mineral en cuestión no tardó mucho en acabarse y ésta es, según la historia, la verdadera razón de la carrera espacial entre ambas potencias: la búsqueda de nuevas fuentes de abastecimiento. A los mandos de las tropas Americanas, la misión comenzará en la luna, aunque a medida que avancemos la acción podrá trasladarse a otros planetas.

Un total de 30 misiones no lineales sobre planetas tan dispares como Venus o Marte son suficientes para prever bastantes horas de entretenimiento.



La información que se mostrará en todo momento en pantalla será muy útil para controlar todas nuestras tropas.



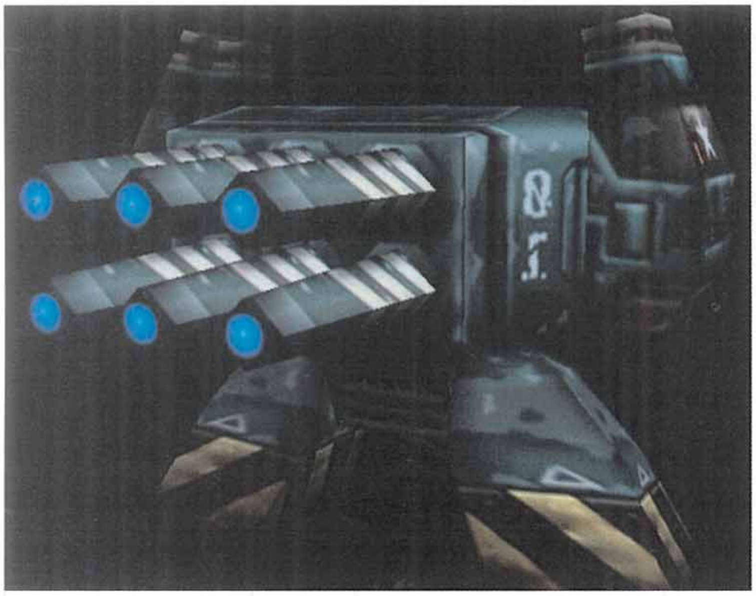


La búsqueda de recursos, aspecto olvidado en «Uprising», sí ha sido tenido en cuenta en esta ocasión

MÁS ESTRATEGIA

Mientras «Uprising» hace énfasis en la acción, «Battlezone» se centrará mucho más en la estrategia. En esta ocasión no han querido que se pierda una de las principales misiones de todo juego de estrategia: la búsqueda de riquezas. Para ello, y dispersos por todo el mapa, existirán géiseres de los que será posible extraer energía térmica. Por otro lado, y recordando a «Total Annihilation», el metal de todas aquellas unidades destruidas podrá ser reciclado en centrales especializadas. Estas dos características harán de la exploración algo habitual en el nuevo juego de Activision.

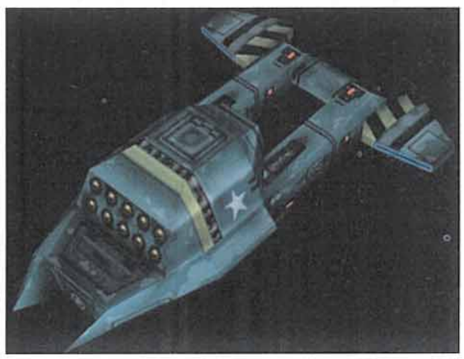
Uno de los puntos donde han puesto especial atención es en el interface y la información mostrada en pantalla. La sencillez de manejo será uno de los puntos fuertes y un radar situado en la esquina inferior izquierda nos











Máquinas de guerra

El número de unidades y la calidad gráfica de éstas son siempre un punto a favor en un juego de estrategia. Aquí podéis ver un pequeño avance de algunas de las unidades tal y como se verán en el juego.

Por enésima vez, rusos y americanos aparecen enfrentados en un juego de ordenador

mostrará de manera brillante una representación tridimensional de todo aquello que se encuentre alrededor –enemigos, edificios, fuentes de recursos...–. Si consiguen que las tropas se manejen de forma tan intuitiva como en los juegos de estrategia de perspectiva cenital, cosa harto complicada, los esfuerzos habrán merecido la pena.
Si tenemos en cuenta todas las características que incluirá el juego, surge una pregunta obligada: ¿qué queda entonces de aquel «Battlezone» original? Pues la verdad es que, aparte del nombre, poca cosa. Hay que recordar que se ha pasado de un puro arcade a otro con grandes dosis de estrategia y que en el original se pilotaba un sólo tanque, mientras que en esta versión remozada será posible manejar cualquier unidad de nuestro ejercito. La inclusión del nombre debe haber sido, en consecuencia, motivada por razones comerciales o para rendir tributo a aquel magnífico arcade, ya que el juego posee una entidad propia lo suficientemente acusada como para poder tener su propio título original.





A LA VANGUARDIA

Todas las posibilidades que ofrecen los PCs actuales han sido tenidas en cuenta para su realización. En primer lugar, incluye aceleración 3D a través de Direct 3D, lo que garantiza la compatibilidad con la mayoría de tarjetas. Y en segundo lugar, no podían faltar las opciones multijugador que tanto se agradecen en juegos de acción/estrategia. Ya sea a través de red local o por Internet, un total de 16 jugadores podrán verse las caras, o mejor dicho las naves, con intenciones poco pacifistas. Aún es pronto para hacer valoraciones más precisas sobre este título, pero las previsiones que sobre él se han creado son bastante optimistas. La idea de poder vivir en primera persona las batallas más espectaculares es muy atrayente y, si la realización acompaña, puede ser uno de los géneros más revolucionarios del año.

J.J.V.

Rising Lands
La historia se repite

Los juegos de estrategia medieval vuelven a estar de actualidad. Después del magnífico «Warcraft 2», muchos esperan ansiosos una nueva incursión en el género por parte de Blizzard, pero este título de Microids puede suponer una agradable sorpresa para todos ellos.

MICROIDS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Desde que la serie «Warcraft» apareció en el mercado, han sido varios los juegos de estrategia situados en los lejanos mundos medievales. Como ejemplos podríamos citar «Beasts & Bumpkins» o «Myth». En este caso no se trata de rememorar la historia en sentido estricto, sino que se desarrolla en un futuro no demasiado afortunado.
Todo empezará con la detección de un meteorito que se dirige, si nadie lo remedia, a la Tierra. Decenas de misiles son lanzados para intentar evitar la catástrofe, pero la suerte no acompaña y el planeta sufre un impacto brutal. Casi todo queda destruido y ahora toca escribir, con los supervivientes, un nuevo capítulo en la historia.



En las primeras misiones únicamente podremos construir pocos edificios, pero la cosa cambiará en poco tiempo.







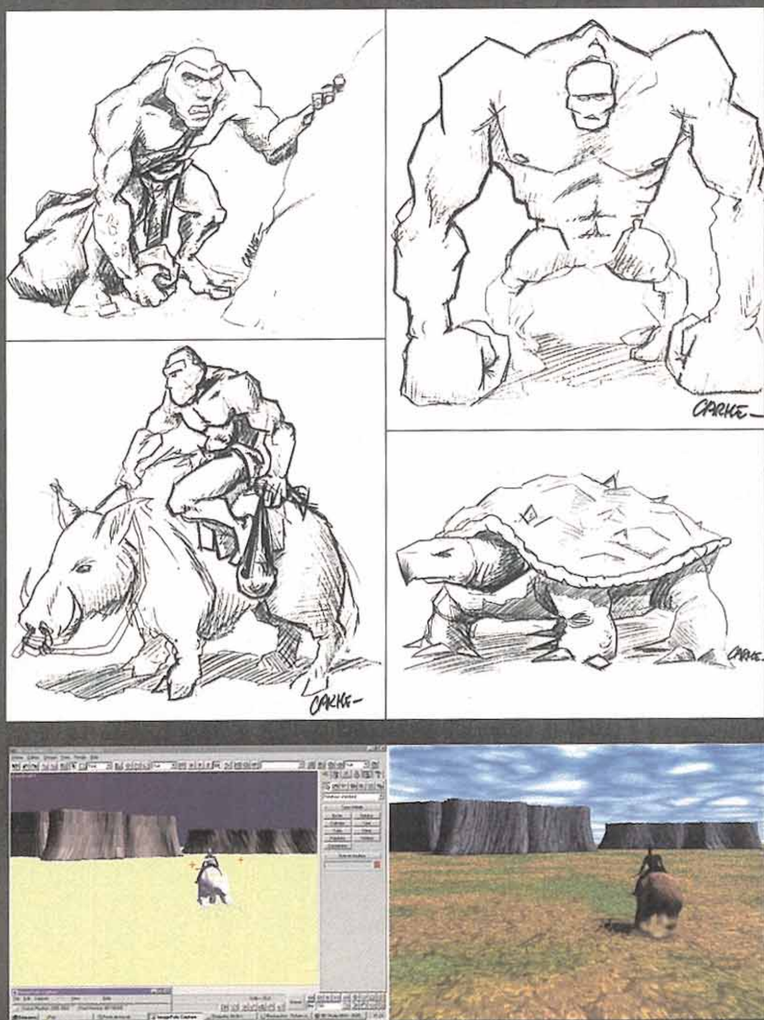
TIEMPO REAL

Los juegos de estrategia siempre han tenido dos vertientes claramente diferenciadas: por turnos y en tiempo real. «Rising Lands», al igual que juegos como «Red Alert», pertenecerá a la segunda categoría. La diferencia es que en vez de bandos militares tendremos grupos colonizadores. Para poder alcanzar el éxito en esta dura pugna será necesario un líder sabio que ayude a adquirir experiencia en muchos aspectos. El primero será la agricultura/ecología; sin ella no habría comida para nuestros hombres. El segundo será el orden militar, ya que es inevitable que la rivalidad entre clanes pueda pasar a mayores. El tercero será la tecnología, elemento imprescindible para el avance de cualquier civilización. El cuarto, la religión, es necesaria para la mayoría de las personas. El quinto será un elemento común a este tipo de juegos: la búsqueda y administración de bienes –o sea, economía–. El último, y no menos importante, será la diplomacia, gracias a la cual conseguiremos alianzas con otros clanes. Todos estos aspectos, unidos en un solo juego, son razones suficientes como para prestar atención especial a este nuevo juego de Microids.

Los personajes podrán cambiar de profesión en cualquier momento... a cambio de alimento para sus estómagos

COMO LA VIDA MISMA

Para llevar a cabo todas las acciones antes comentadas, en «Rising Lands» dirigiremos a un nutrido grupo de hombres que nos serán fieles hasta la muerte. Los personajes básicos serán ciudadanos, campesinos, guerreros y constructores, pero según se vayan avanzando en las



Un proceso laborioso

Diseñar los gráficos de los personajes y, sobre todo, los vídeos que amenizan algunos momentos, es un proceso lento y reservado para los profesionales del sector. Para empezar, no está de más un dibujo a mano alzada, o varios, de cada uno de los personajes y edificios. Después, se procede al diseño sobre cualquiera de las potentes herramientas existentes y, tras horas de trabajo y un proceso de renderización, se podrán apreciar los resultados.

misiones, y construyendo nuevos edificios, los ciudadanos de a pie podrá aprender nuevas habilidades y pasar a ser nuevos personajes.
El limitado número de personajes de cada clan obligará a usar estrategias complicadas. Ya no servirá eso de construir muchas unidades y mandarlas en tropel a la zona enemiga. Habrá que sopesar mucho cada acción, ya que la pérdida de sólo un par de hombres puede suponer una gran desventaja.
A todo lo dicho habrá que unir unos gráficos de resolución elevada (800x600), mapas de tamaño extra grande y posibilidades multijugador. El reinado de «Warcraft 2» puede sentir la presión a la que le someterán juegos como este «Rising Lands».

J.J.V.



Los mensajeros diplomáticos tendrán como misión buscar alianzas entre pueblos anexos.



La evolución de la técnica

En las primeras misiones de «Rising Lands» sólo se podrán construir unos pocos edificios, pero poco a poco, como toda civilización que se precie, la tecnología se irá abriendo paso y nuevas construcciones y vehículos estarán a nuestra entera disposición.
De este modo, todo se aprenderá como si de un tutorial se tratase; primero las acciones básicas –tres primeras fases–, luego comenzarán las guerras e inventos, y al final todo un cúmulo de posibilidades se abrirán ante nosotros como un abanico.

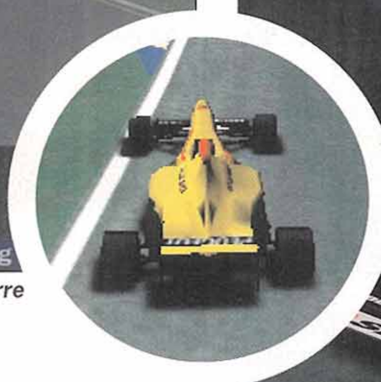


La variedad de escenarios, unidades y acciones será uno de los puntos fuertes de «Rising Lands»

Formula 1 '97
Afán de superación



La lluvia será un elemento a tener en cuenta; agarre y visibilidad se verán notablemente mermados.





Algo más de un año ha pasado desde que la primera versión de «Formula 1», la de PlayStation, viera la luz. Sus programadores no quedaron del todo satisfechos y decidieron trabajar en una nueva dotada de numerosas mejoras sobre la que fue su predecesora. Su nombre sería «Formula 1 '97».

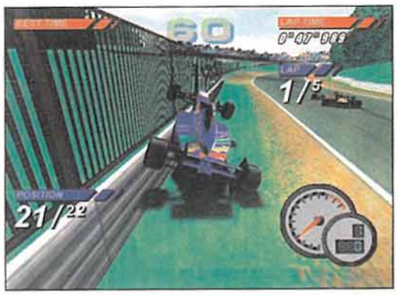
Los modos de juego "Arcade" y "Grand Prix" ya no serán tan similares como en la anterior versión

BIZARRE CREATIONS/PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ARCADE

El programa «Formula 1», a pesar de ser un juego excelente, no dejó 100% satisfechos a sus creadores. Aspectos como la inteligencia artificial, colisiones y comentarios, entre otros, están siendo mucho más trabajados y se están incorporado opciones antes inexistentes, como es el caso del multijugador.
La primera versión publicada incluía datos y estadísticas de la temporada transcurrida durante 1.995, aspecto que no fue del agrado de muchos usuarios. En esta ocasión han querido que todo estuviese mucho más actualizado, y prueba de ello es la inclusión del circuito de Jerez. Para aquellos que no lo recuerden, o no estén al tanto de las evoluciones de este deporte, el circuito de Jerez fue incluido en el último momento debido a problemas en el Gran Premio portugués y en él se decidió el Campeonato. Los trabajos para incluir este circuito necesitaron de un gran esfuerzo a tan sólo un mes de la fecha prevista para su lanzamiento.

MODOS DE JUEGO

En «Formula 1» existían dos modos de conducción: "Arcade" y "Grand Prix". Entre ellos no existía una diferencia muy apreciable y la impresión que daba es que el modo "Arcade" era un entrenamiento para el segundo modo. En él, el control era más sencillo y el coche no sufría del mismo modo las consecuencias de golpes, derrapajes y demás incidencias. En esta nueva versión, la elección se hará desde el primer momento dando lugar a dos apartados bastante diferenciados. En el modo arcade la misión será entrar en los puntos de cada circuito para poder acceder al siguiente y la forma de conducción será mucho más sencilla y espectacular. También se han querido incluir circuitos ocultos para aquellos que demuestren su habilidad finalizando primero en todas las carreras.









Dependiendo del modo en el que juguemos, la arena o la hierba afectarán en mayor o menor medida a la estabilidad del monoplaza.

Una de las ausencias más destacables en la primera parte eran las opciones multijugador. Ahora, para remediar esta situación, han pensado en incluir la opción de pantalla dividida –es posible que sólo en PlayStation– y juego en red, aunque para mayor seguridad en nuestros comentarios esperaremos a la versión definitiva. Lo que no parece que vaya a incluir es la opción de juego con cable en las consolas.

RESTO DE MEJORAS

La inteligencia artificial del resto de participantes ha sido completamente rediseñada. La razón para que se haya adoptado esta drástica postura es, según sus programadores, que los rivales computerizados no daban sensación de lucha o presión. Antes, si cometías un fallo podías verte superado, pero ahora, aunque sigas el trazado perfectamente, ellos intentarán apurar la frenada al máximo para adelantar una posición. Además, cada corredor vendrá determinado por una serie de parámetros que condicionen su comportamiento. Algunos serán más agresivos, otros más tranquilos y algunos se desenvolverán mejor sobre lluvia. De este modo ellos también podrán cometer fallos graves o colisionar entre sí, dando lugar a carreras con final completamente impredecible.

La versión de «Formula 1 '97» para consola está siendo dotada de una mayor resolución (512x256), mientras que la de PC mantendrá el requerimiento mínimo de tarjeta aceleradora. Es posible que incluya soporte directo para 3Dfx, Rendition Verite y chips de ATI, aunque también se pensará en los demás al incluir una versión para Microsoft Direct3D.

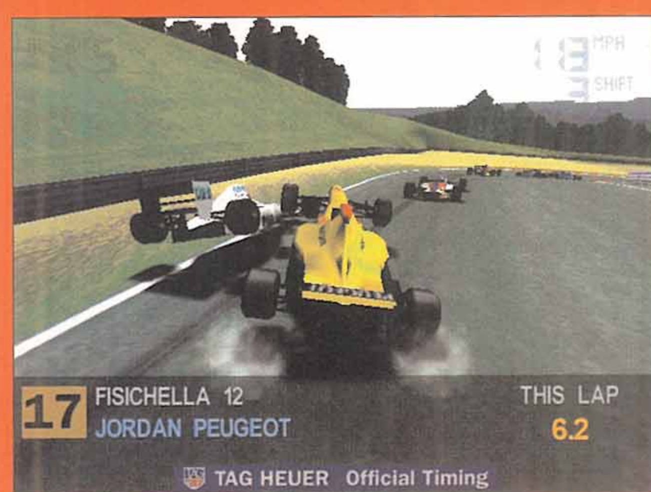
Habrá que esperar todavía algo de tiempo para ver lo que realmente están logrando los chicos de Psygnosis.

J.J.V.

Rivales de categoría

Los rivales ya no se comportarán como auténticos robots; cada uno tendrá su propia técnica de conducción y esto se verá reflejado en la carrera. Si en mitad de un Gran Premio la lluvia hace aparición, los corredores adecuarán su velocidad a la nueva condición o, incluso, podrán cometer errores que les aparten de la carrera. Para poder superarlos contamos con la inestimable ayuda de los boxes, con los que existe una continua comunicación. Ellos podrían informarnos de alguna anomalía en el vehículo o del momento adecuado en el que repostar o cambiar neumáticos.





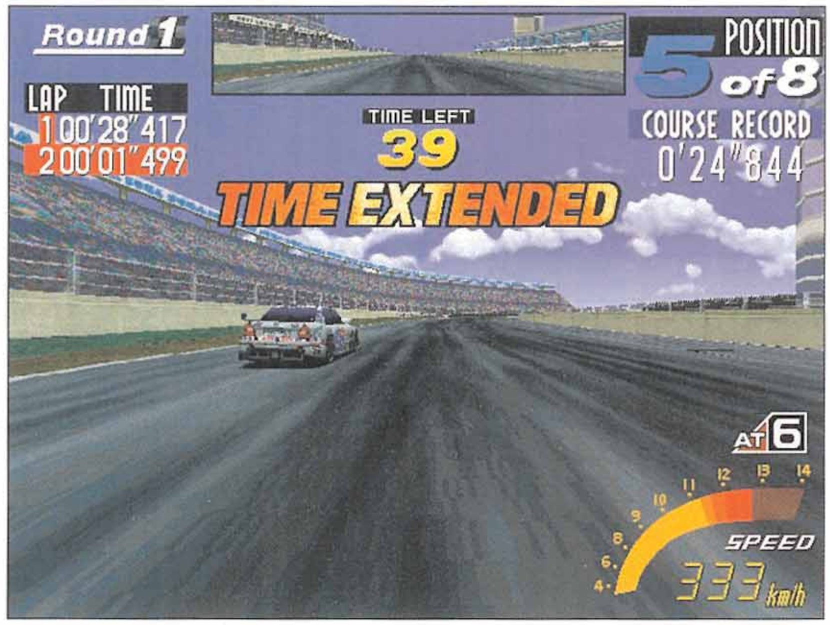
Los datos y estadísticas, además de ser modificables, han sido actualizados hasta el Gran Premio de Jerez de 1.997

Sega Touring Car Championship
Coches de ensueño

Los superturismos vuelven a ser protagonistas de un videojuego. Estos coches, con alma de turismo y corazón deportivo, son capaces de ofrecer unas prestaciones de infarto. Ahora sólo falta un piloto que sepa conducirlos hasta el límite...

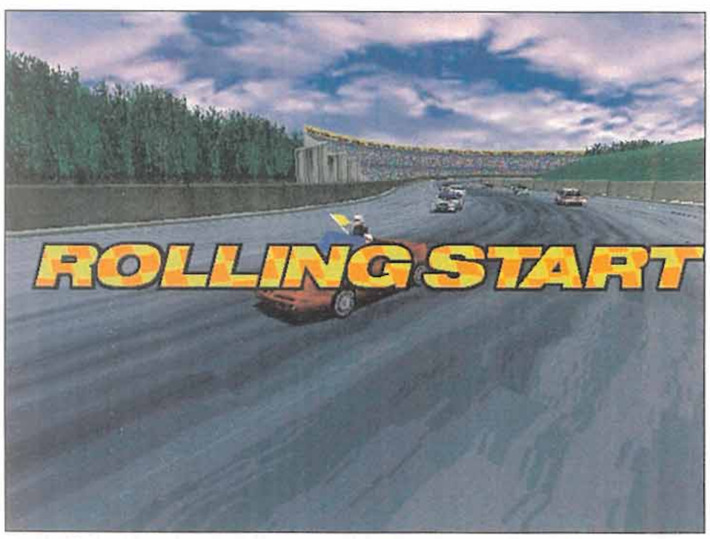






Los coches, aunque no presenten el detalle del Model 2, están siendo muy bien reproducidos

SEGA SPORTS
En preparación: **SATURN, PC CD (WIN 95) ARCADE**



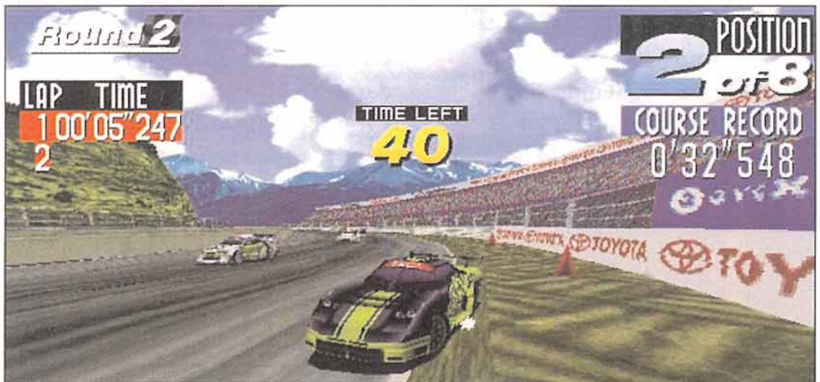
La salida en este tipo de carreras, a excepción de la vuelta de clasificación, se hace de manera lanzada.

Sega siempre ha mantenido un lazo de unión con los simuladores de conducción. ¿Quién no se acuerda de «Out Run»? Pues desde entonces han sido muchos los títulos aparecidos, tantos que sería muy difícil enumerarlos en este corto espacio. Pero si tuviéramos que destacar alguno, éste sería, sin ningún género de dudas, «Sega Rally Championship». Tanto la versión recreativa como su conversión a consola y ordenador han supuesto un éxito importante, y su calidad le hace estar a la altura, depués del tiempo pasado, de los juegos que aparecen en la actualidad. Con esto queda claro que la modalidad de rallies esta bien cubierta por ahora.

«Sega Touring Car Championship» se centrará en otra especialidad bien distinta: los superturismos. Aquí los derrapajes son menos habituales y las velocidades punta alcanzadas superan, en mucho, los 200 kilómetros por hora. Se trata de un campeonato en el que pueden tomar parte las constructoras de automóviles y que supone un escaparate importantísimo a nivel de prestigio. Pero para que exista una cierta igualdad entre los participantes, existen unas normas que limitan las capacidades de estos coches con unos parámetros máximos.

CASUALIDAD

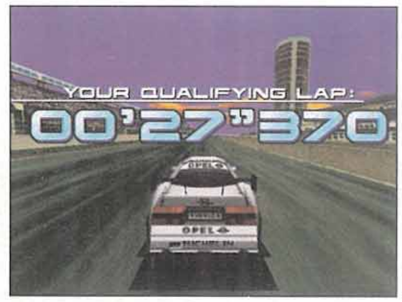
El tema de los superturismos no había sido utilizado hasta ahora en un videojuego pero, casi simultáneamente, van a aparecer dos títulos de similar concepción. El primero es que ahora comentamos y el segundo el «TOCA Touring Car





El acceso a este prototipo estará disponible tras demostrar cualidades de gran piloto con cualquiera de los otros cuatro coches.

Las pretensiones de Sega son mejorar, en todos los aspectos, el magnífico «Sega Rally»

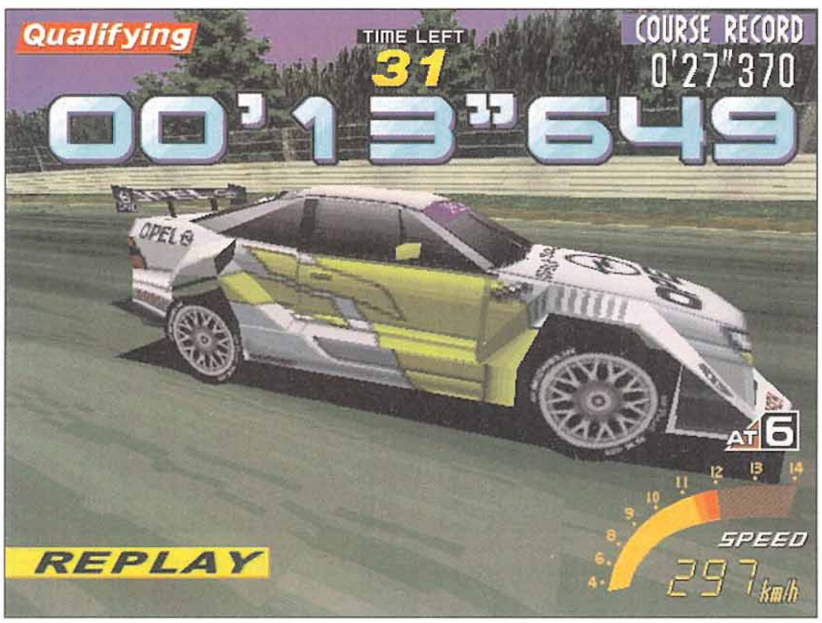


Championship» –comentado en este mismo número–.

El juego incluirá dos modos claramente diferenciados: arcade y PC. Como el propio nombre indica, el primero simulará el desarrollo de la máquina recreativa, con un campeonato formado por cuatro carreras. El segundo aprovechará las ventajas de los ordenadores e incluirá multitud de opciones de juego sólo posibles en formato doméstico. Gracias a esto podremos disfrutar de pruebas por tiempo, coches fantasma y carreras multijugador, entre otras.

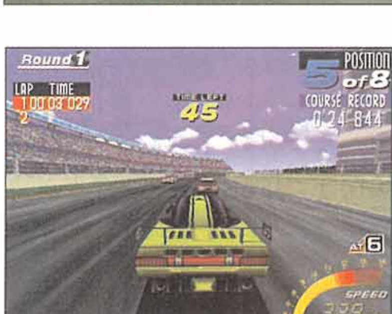
Multi jugador

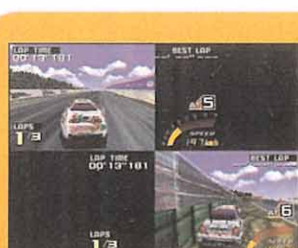
Sega es conocedora de que uno de los modos de juego más divertido es aquel en el que dos o más jugadores compiten entre sí, y no han querido olvidarse de esta posibilidad. El juego ofrecerá dos modos bien diferenciados: por conexión o en un mismo ordenador. La segunda, aquella en la que la pantalla queda dividida en dos partes, se ha mostrado muy rápida y divertida en la versión que hemos tenido la oportunidad de probar. Por tanto, si todo sigue su curso, no parece que vaya a sufrir importantes pérdidas de velocidad como en otros juegos de la competencia.



ESPEJO RETROVISOR

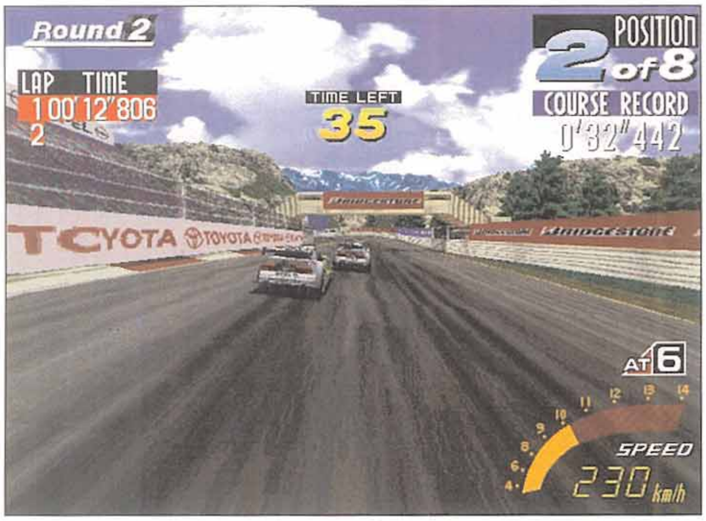
Los programadores que se han enfrentado a juegos de este tipo siempre han encontrado un handicap muy importante en algo que, aún de aparente simplicidad, entraña más dificultad de lo que parece. Estamos hablando del espejo retrovisor, y tan sólo hay que pensar en los pocos juegos que lo incluyen, y el detalle de los que lo hacen. Para que el retrovisor refleje de forma real todos los elementos que se encuentren detrás del coche es necesaria una segunda generación de polígonos que sobrecarga en exceso al procesador. Aún así, la vista interior que posee «Sega Touring Car Championship» ha sido dotada de ►











este elemento y el juego no pierde por ello ni un ápice de rapidez.
Lo que aún no hemos tenido la oportunidad de contemplar es una versión que aproveche la potencia de las tarjetas 3D. Los últimos juegos de Sega no han incluido esta posibilidad, pero esto puede cambiar a partir de ahora. La inmensa mayoría de las compañías potentes ofrecen soporte para este hardware y la multinacional japonesa debe darse cuenta de ello.
«Sega Touring Car Championship» tiene todo lo necesario para convertirse en uno de los mejores juegos automovilísticos del momento y estamos impacientes por ver la versión definitiva.

J.J.V.

Las carreras de super turismos se caracterizan por su gran igualdad mecánica



Vehículos de diseño

Inicialmente, el juego nos permitirá elegir entre cuatro coches diferentes, pero eso no quiere decir que sean los únicos. Sega se guarda una carta reservada sólo a aquellos que consigan los mejores tiempos. Aquí tenéis las características mecánicas de cada uno de ellos.



ALFA ROMEO 155V6TI

MOTOR: *V6 24 Válvulas.*
CILINDRADA: *2.499 cc.*
POTENCIA MÁXIMA: *450 bhp/ 11.700 rpm.*
TRANSMISIÓN: *Semi-automática de 6 velocidades.*
LARGO: *4.620 mm.*
ANCHO: *1.798 mm.*
ALTO: *1.355 mm.*
PESO: *1.040 kg.*
FRENOS: *ABS y discos ventilados.*



TOYOTA SUPRA GT

MOTOR: *SERIAL 4 DOHC*
CILINDRADA: *1.998 cc.*
POTENCIA MÁXIMA: *480 bhp/ 6.000 rpm.*
TRANSMISIÓN: *Manual de 6 velocidades.*
LARGO: *4.520 mm.*
ANCHO: *1.910 mm.*
ALTO: *1.200 mm.*
PESO: *1.150 Kg.*
FRENOS: *Discos ventilados.*



AMG MERCEDES CLASE C

MOTOR: *V6 24 Válvulas.*
CILINDRADA: *2.499 cc.*
POTENCIA MÁXIMA: *500 bhp/ 11.500 rpm.*
TRANSMISIÓN: *Semi-automática de 6 velocidades.*
LARGO: *4.666 mm.*
ANCHO *1.789 mm.*
ALTO: *1.280 mm.*
PESO: *1.040 kg.*
FRENOS: *ABS y discos ventilados.*



OPEL CALIBRA V6

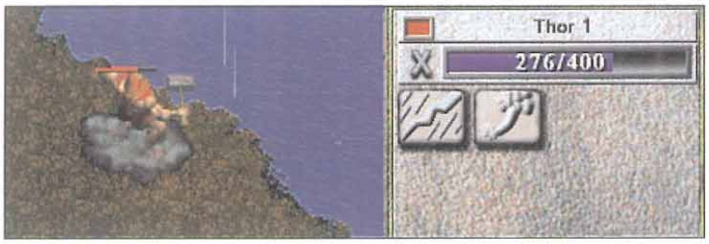
MOTOR: *V6 24 Válvulas.*
CILINDRADA: *2.498 cc.*
POTENCIA MÁXIMA: *500 bhp/ 11.650 rpm.*
TRANSMISIÓN: *Semi-automática de 6 velocidades.*
LARGO: *4.673 mm.*
ANCHO *1.766 mm.*
ALTO: *1.285 mm.*
PESO: *1.040 kg.*
FRENOS: *ABS y discos ventilados.*



Toyota no es una marca muy habitual en este tipo de competiciones, pero en este caso es una de las protagonistas.


DIVER tienda
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
CATÁLOGO WEB INTERNET
http://www.divertiendas.com
AL CINE (95)2861100 Jacinto Benamente,11 MARBELLA (MÁLAGA)
ALCALÁ HENARES (91)8893890 Marqués de Alonso Martínez, 9 ALCALÁ HENARES (MADRID)
ALGECIRAS (956)669856 Castelar, 53 / ALGECIRAS (CÁDIZ)
CARTAGENA (968)121678 Paseo Alfonso XIII, 66 CARTAGENA
CASABLANCA (95)2297697 Avda. Juan Sebastian Elcano, 156 MÁLAGA
CIUDAD REAL (926)253336 Cuchillería, 3 / CIUDAD REAL
DIABLITO (95)2440671 Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán ARROYO DE LA MIEL (Málaga)
NUEVAS APERTURAS
AXARQUÍA (95)2507686 Camino de Málaga, 10 C. Comercial Zona Joven / VELEZ MÁLAGA
FUENGIROLA (95)2474574 Juan Gómez Juanito, 7 FUENGIROLA (MÁLAGA)
HUELVA (959)240981 Ginés Martín, 7/ HUELVA
LOGROÑO (941)221008 Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca) LOGROÑO
OVIEDO (98)5244488 Padre Aller, 9 (Vallobin) OVIEDO
TERRASSA (93)7883556 Rambla d'Egara, 112 TERRASSA (BARCELONA)
EL TORCAL (95)2355406 José Palanca, 1 Urb. El Torcal MÁLAGA
FRANJU (95)2297500 A.Carrillo de Albornoz, 6 MÁLAGA
GUADALAJARA (949)264609 Constitución, 13 / AZUQUECA HENARES GUADALAJARA
NINSEGATI (957)490262 Valdés Leal, 1 / CÓRDOBA
RONDA (95)2870880 José María Castelló, S/N RONDA (MÁLAGA)
SANTUTXU (94)4734715 Trv. Iturriaga, 4 / SANTUTXU BILBAO
SERVICIO A DOMICILIO
D I V E R
TOCA TOURING CAR 7.490
TOTAL ANNIHILATION VOCES Y TEXTO EN CASTELLANO 6.990
ZOMBIEVILLE 6.990
ABE'S ODYSEE VOCES Y TEXTO EN CASTELLANO 6.490
ACTUA SOCCER 2 6.490
BALLS OF STELL 5.490
BATTLEGROUND 1.812 6.990
BATTLEGROUND 1.815 6.990
BLADE RUNNER VOCES Y TEXTO EN CASTELLANO 7.490
BLOOD 7.490
BROKEN SWORDS 2 6.790
CARMAGEDON SPLAT 3.990
C&C: WIN 95 1.990
C&C AFTERMATH 2.990
COMANCHE 3 7.990
CONSTRUCTOR 6.790
CROC 6.990
DARK EARTH 7.490
DARK REIGN 7.490
DIABLO 8.490
ECSTATICA II 6.490
F1 RACING 8.490
F 22 7.990
FIFA 98 5.490
GETTYSBURG 8.990
G POLICE 6.990
GT RACING 5.490
HARTVESTER 7.490
HARVEST OF SOULS 5.490
EST. GRAF. HERCULES 5.990
HEXEN II 7.490
IMPERIUM GALACTICA 6.490
INT. RALLY 5.990
KIKO 98 5.490
LANDS OF LORE II 7.490
LAST EXPRESS 7.490
MANX TT 6.990
MIB 6.490
MONOPOLY 6.990
MORTAL TRILOGY 6.490
MONOPOLY STAR WARS 5.990
MOTO RACER 6.490
MUNDO DISCO II 7.490
NASCAR 5.990
NBA ACTION 98 5.990
OVERBOARD 5.990
PERFECT ASSASSIN 6.990
PGA TOUR 98 5.790
QUAKE II 7.490
RAYMAN DESIGNE 3.990
REALMS OF HAUNTING 7.490
RED BARON II 5.400
RIVEN 7.490
S.SOCCER 2000 6.990
SING OF THE SUN 6.990
STAR COMMAND 6.490
SUPER EF 2000 2.990
TAKE NO PRISIONERS 5.990
TEST DRIVE 4 6.490
TOM RAIDER II 7.490
TUROK 7.490
WARCRAFT EXTENSION 3.990
WARDLORDS III 6.490
WORMS II 7.490
WARGODS 6.990
X COM APOCALIPSIS 7.490
YOUNGBLOOD CONSULTAR
OFERTAS Y PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS
*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO. DESCUENTOS APLICABLES AL PRECIO MARCADO

Seven Kingdoms
Conflicto entre civilizaciones





«Seven Kingdoms» tiene todas las cartas para desbancar de los primeros puestos a sus competidores en el género



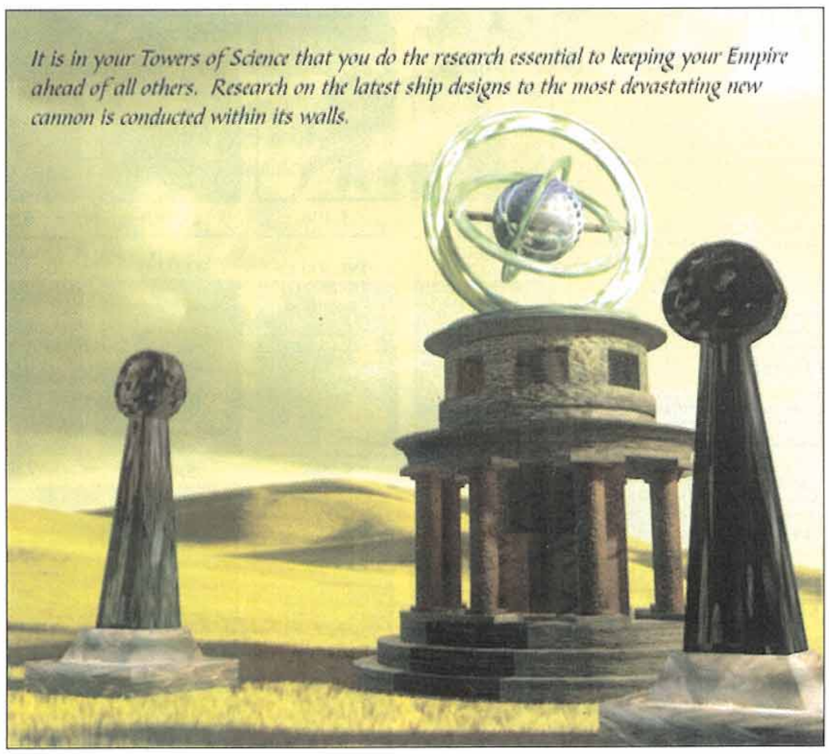
Siete de las más conocidas civilizaciones de la historia de la humanidad entrarán en conflicto en este impresionante juego que Interactive Magic tiene prácticamente finalizado. Con briznas de «Warcraft II» y toques de «Age of Empires», «Seven Kingdoms» promete convertirse en el juego preferido por todos los aficionados a la estrategia en tiempo real.

INTERACTIVE MAGIC
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

A punto de aterrizar en nuestro país, está este increíble título de estrategia en tiempo real que va a enfrentar, en una supuesta y ficticia guerra ancestral, a las civilizaciones que más renombre tienen en nuestra historia por el poder que llegaron a conseguir. Su nombre, «Seven Kingdoms».

Chinos, griegos, japoneses, mayas, normandos, persas y vikingos formarán posiciones en un mismo territorio conquistable, lugar donde se darán las más cruentas batallas que haya conocido la humanidad.

Cada civilización contará con sus propias artes bélicas para defenderse y atacar a las demás, aparte de los favores de sus deidades que, de vez en cuando, tomarán parte activa en la contienda, bendiciendo a los suyos, o atacando a los contrarios con sobrenaturales poderes.



En la enciclopedia podremos acceder a una vasta información acerca de todas las unidades y edificios disponibles en cada bando y de las razas nativas del continente por conquistar.

INCOMPARABLE

«Seven Kingdoms» no podrá compararse a ningún otro título del género, ya que en él se reunirán todas las cosas buenas de aquellos que ya hay disponibles –la rápida acción de «Warcraft II», la calidad gráfica de «Total Annihilation», el elevado número de unidades distintas de «Red Alert» y las posibilidades generales de «Age of Empires»–.

No sólo tendremos que entrenar y construir unidades a mansalva, que van desde infantería hasta barcos, pasando por catapultas, cañones y ballestas gigantes, sino que también habrá que mejorarlas para incrementar su efectividad y permitir que realicen nuevas acciones. Por ejemplo, los

Entre la estrategia y la simulación



Air Warrior



Apache



Liberation Day



The Great Battles of Alexander

La carrera profesional de Interactive Magic se ha centrado en dos géneros concretos, la estrategia y la simulación. Esto explica, en su mayor parte, el hecho de que sean unos de los más expertos y con que más experiencia cuentan a la hora de llevar a cabo un proyecto de características similares. En el terreno de la estrategia cabría destacar títulos como «Great Battles of Alexander», «Great Battles of Annibal», «Capitalism», «Destiny», «Fallen Haven», «WAR Inc» y los próximos «Liberation Day» y «Semper Fi», además por supuesto del que nos ocupa «Seven Kingdoms».
«IF-22», «IF-16», «Warbirds», «Air Warrior II», «iM1A2 Abrams», «HIND» y «Apache» son los ejemplos más sobresalientes en cuanto a lo que a simulación se refiere.

chinos no dispararán con su arco hasta que alcancen el nivel 30 de experiencia y las catapultas cambiarán sus proyectiles de piedra por esferas de fuego al pasar de nivel 1 a 2 de perfección.
Esto nos obligará a decidir qué tipo de estrategia llevaremos a cabo: muchos mal entrenados, que caerán como mosquitos, pero pueden contar con superioridad numérica, o pocos pero expertos cuyo valor será de 30 a 1.
Los edificios tendrán una importancia crucial, y en concreto, la combinación entre ellos, pues mientras que unos servirán para crear tropas, otros las mejorarán, debiendo tener en perfecto estado ambas construcciones. No menos importante será la extensión de conquistas; cuantas más aldeas controlemos, más aldeanos tendremos para entrenar y más fuentes de riqueza.



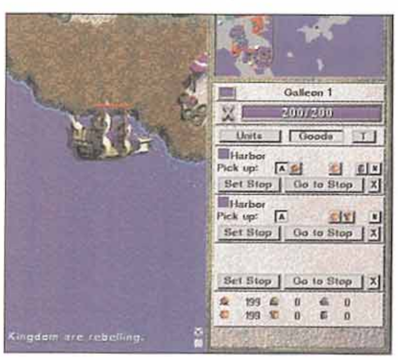
CADA VEZ MÁS PERFECTOS

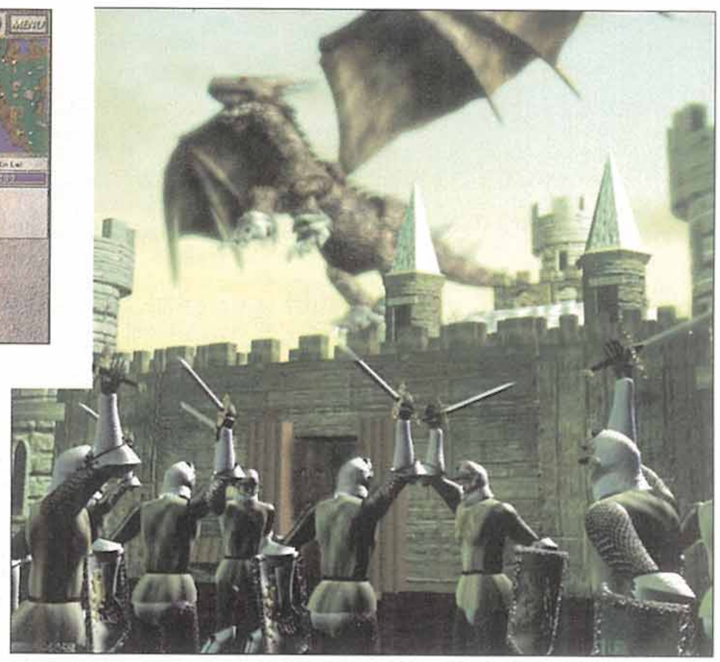
El tiempo y la experiencia son dos factores cruciales a la hora de realizar un juego de ordenador que realmente merezca la pena. Con «Seven Kingdoms», Interactive Magic demostrará ambas cosas.
Todos los aficionados al género descubrirán en este juego la reunión de las mejores características de los títulos que antaño tantas horas de diversión les hicieron pasar, con muchas buenas cosas más.

C.F.M.

Podremos elegir entre chinos, griegos, japoneses, mayas, normandos, persas y vikingos







El ejército normando es el más equilibrado de los siete, gracias a sus poderosas espadas e impenetrables armaduras. Además, en fases avanzadas, contarán con la ayuda de un dragón escupefuego.

Falcon 4.0
Los sueños se hacen **realidad**

¡¡¡Por fin!!! ¡¡¡Aleluya!!! ¡¡¡Eureka!!! El gran esperado, el sueño de todos los pilotos informáticos, la madre de todos los simuladores, pronto será tangible.



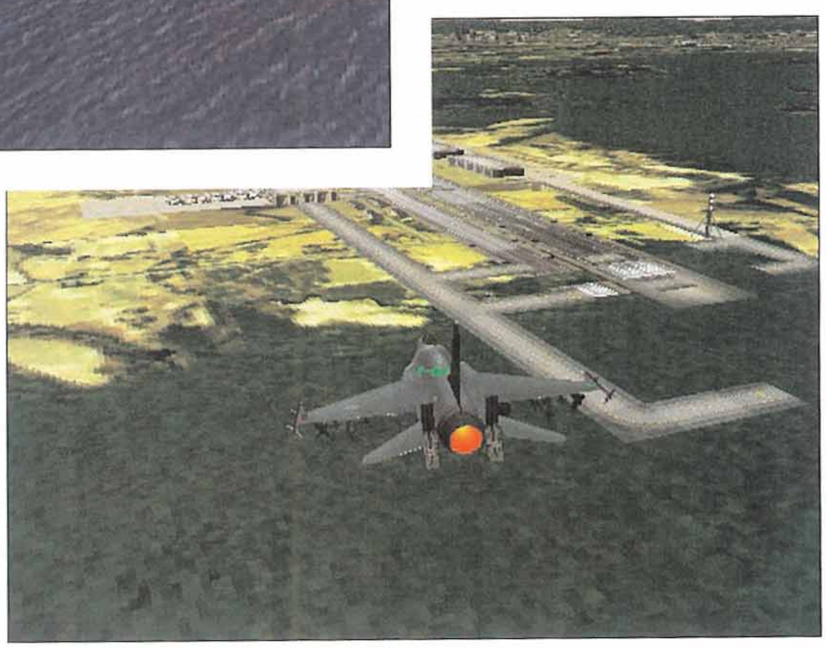






La representación del terreno va a ser la más real nunca vista.

«Falcon 4.0» parece que va a convertirse en la madre de todos los simuladores, incluso por delante del «F-22 ADF» de DID



El programa tiene su propio creador y motor de gráficos, que exigirá un potente PC

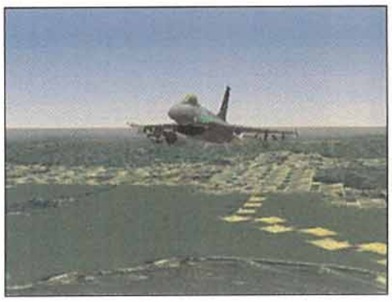
MICROPROSE
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Sí señores, ya hemos tocado «Falcon 4.0», el rey, el mejor… Al menos eso es lo que nos han dicho durante dos largos años, que «Falcon 4.0» iba a ser lo nunca visto, que iba a desbancar a todos los reyes del disco duro, que no iba a tener competidor…, pero nunca salía nada, sólo promesas y continuas demoras en la fecha de salida. Es más, llegó un momento que todos los aficionados, puristas, fanáticos y demás gentes nos decidimos a pasar de lo que los muchachos de Spectrum Holobyte/Microprose nos

contaban, ya que el refrán "más vale pájaro en mano que ciento volando" era una verdad como una casa. Conclusión, nos olvidamos de una promesa llamada «Falcon 4.0», hasta que de repente algo se iluminó en todos los PCs del mundo. Nada más y nada menos que una beta de este simulador en la red. De inmediato, nuestros PCs se quedaron una noche bajando las más de 50 megas de información comprimidas...
¿El resultado final? Gracias a Dios, tenían razón, es la madre de todos los simuladores, y eso que lo único de lo que disponemos es de una beta de acción instantánea, sin misiones, sin campaña, sin editores, sólo volar y dar caza a los enemigos que se crucen por delante de nosotros.
Sólo con esto ha bastado para saber que este va a ser el rey del disco duro, basta con que rematen la faena para no tener pegas... al menos al principio.

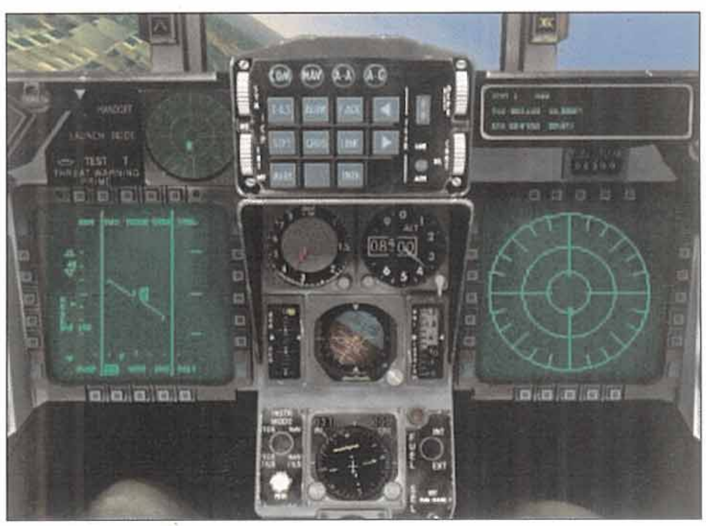
GRÁFICOS IMPECABLES

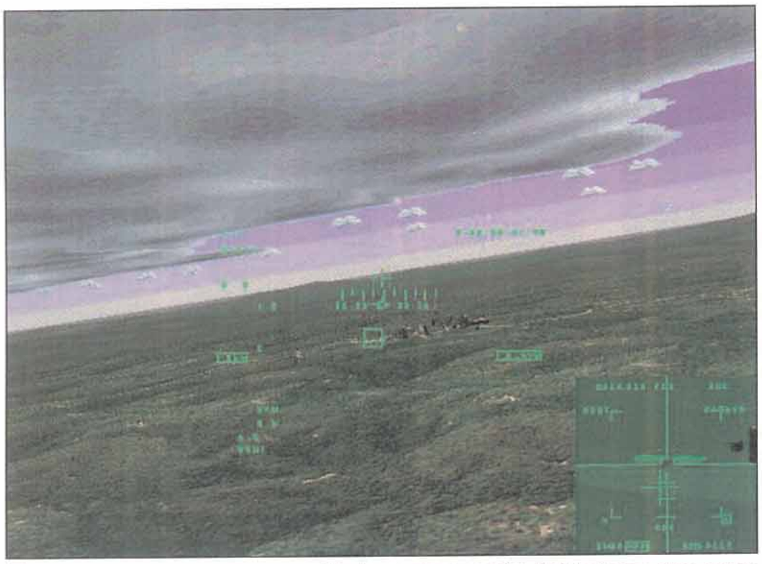
Los diseñadores han roto moldes desde el principio del diseño de la parte gráfica. Tanto la simulación como los gráficos están soportados completamente por el simulador, de tal manera que aunque el juego corre bajo entorno Windows 95, no usa para nada los Direct3D. Sencillamente, el programa tiene su propio creador y motor de gráficos el cual produce una excelente calidad y aceleración de los gráficos. Algo nunca visto, «iF22» se queda corto, «F22 ADF» no lo iguala aunque está cerca, «Comanche 3» parecen dibujos animados a su lado, y tal vez sólo «Longbow 2» esté a su altura.
Por supuesto, «Falcon 4.0» soporta tarjetas aceleradoras de gráficos 3D como son 3Dfx, Rendition, Cirrus Logic, ATI y S3.
Una de las características gráficas que harán espectacular este simulador, es que usará un modo de alto color –manejará 65.000 colores a la vez– con una resolución tope de 800x600 para el terreno, cielo y demás similares, y una resolución de 640x800 para el campo de la simulación. Este enorme despliegue técnico marca la diferencia entre otros programas de simuladores donde los gráficos parecen más una película de dibujos animados.
El terreno estará modelado a partir de fotos de satélites de Corea y datos cartográficos de la elevación del terreno. Pero para completar la representación y los detalles, se están usando miles de fotos aéreas de todo el país, de manera que el resultado será una autentica visión realista desde los ojos de un piloto, con una basta cantidad de detalles, todos ellos bien colocados e integrados en el terreno, además de evitar la repetitividad del terreno con cuadrículas similares para cubrir grandes extensiones de terreno. En este caso toda la extensión de terreno es tal cual existe de verdad, y cruzar todo el escenario representado nos llevará un buen rato de vuelo en tiempo real, donde además la variedad y la calidad de la representación del terreno no decaerá a pesar de estar en el fin del mundo.
Otro gran esfuerzo, y un logro desde luego, es en cómo se ha conseguido lograr el efecto del terreno al aparecer delante de nuestros ojos según vamos avanzando. No hay nada más frustrante que ver cómo las montañas, ríos, valles, islas, etc. aparecen derrepente en el horizonte, como por arte de magia, cuando antes lo único que se veía por horizonte era una línea plana. También es desesperante cómo en algunos simuladores la imperfección en poder representar la lejanía del terreno se esconde con una distorsión del gráfico que da la sensación de estar volando en una permanente niebla o nube de humo por delante de nuestra nariz. Esto se ha acabado, ahora sí, los días son soleados y descubiertos, podremos tener una visibilidad de 50 Km. de distancia, y según se gana terreno al avanzar éste fluye suavemente delante de nosotros, adivinándose los accidentes del mismo sin ningún tipo de sobresaltos.


Todos los detalles que acompañarán a «Falcon 4.0» están siendo cuidados al máximo, como lo pueden demostrar las imágenes que hemos visto del juego.

Manejará una paleta de 65.000 colores, con una resolución máxima de 800x600



Parece que ya no vamos a sufrir la regeneración del terreno que antes era una simple línea; tendremos un campo de visión de más de 50 Km.



«Falcon 4.0» simulará la última versión del F16, con un nuevo sistema de radar y un sistema de caza tipo HARM, ideal para cazar SAMs.

El modelo de simulación está siendo totalmente rehecho, tomando los mejores conceptos y detalles de «Falcon 3.0»

En fin los gráficos serán tan reales, que no hay palabras para describirlos, y las imágenes que acompañan estas páginas son sólo la punta del gran iceberg.

LA AVIÓNICA: INCREÍBLE

La verdad es que en este aspecto no se puede perdonar un solo fallo a los de Spectrum Holobyte/Microprose, ya que ellos son los padres de un motor de simulación que fue la revolución de los simuladores de vuelo de combate... nada más y nada menos que el «Falcon 3.0». Ahora bien, en el campo de la simulación del F16 tenían el listón muy alto debido al magnífico programa «Back to Baghdad». Pues tampoco nos han decepcionado, y en algunos aspectos «Back to Baghdad» se queda en un simple juego de niños.

El modelo de simulación ha sido totalmente rehecho, tomando lógicamente los mejores conceptos y detalles del «Falcon 3.0» y extendiéndolos hasta límites insospechados. La base de la simulación comprende un motor que maneja la inteligencia artificial aérea y terrestre, la modelación de vuelo de todos los aviones y armas, así como de objetos terrestres. «Falcon 4.0» simula la ultima versión del F16 –nivel Bloque 52– con un nuevo sistema de radar APG-68 y un sistema de caza tipo HARM que da una nueva dimensión a las misiones de Wild Weasel –cazar SAMs–.



El manejo del radar será absolutamente fiel al modelo real, y tan complejo que habrá que hacer un cursillo específico para poder sacarle partido. Podemos controlar el modo de escaneo, los grados y azimuts para cubrir durante el rastreo, el rango del pulso Doppler, etc., y realmente deberemos aprender a usar todo esto para poder mantener el estado de alerta lo más despierto posible, so pena de caer abatidos por el enemigo que no vimos...

Por supuesto los wingmen también estarán al corriente de todas las novedades, con lo cual el combate más allá del rango visual tomará especial relevancia al poder contar con los compañeros.

LO QUE NO SE HA VISTO

Poco sabemos de cómo serán el modo de campaña –aunque la base del «Falcon 3.0» es realmente inmejorable–, ni del editor de misiones, ni de las posibilidades de juego en red –aunque uno de los principales objetivos a lograr de Spectrum Holobyte/Microprose era crear un juego donde la base de juego es la red y el "netplaying"–.

Sólo hemos exprimido una beta donde lo único que hemos podido hacer es volar como posesos, y eso nos ha bastado para claudicar. Si realmente todo lo que queda por ver es de la calidad experimentada, entonces estamos seguros de que «Flacon 4.0» será el simulador de combate del año 1.998 y venideros.

Una cosa tenemos clara, y hace poco nadie daba un duro por ello: «Falcon 4.0» será real como la vida misma, realista como el que más, y nos pondrá algo real en nuestras manos, es decir, un F16 Fighting Falcon.

El F16 es el rey... ¡larga vida al rey!

G. "Sharky" C.

Ultim@te Race Pro
A la cabeza de la **técnica**

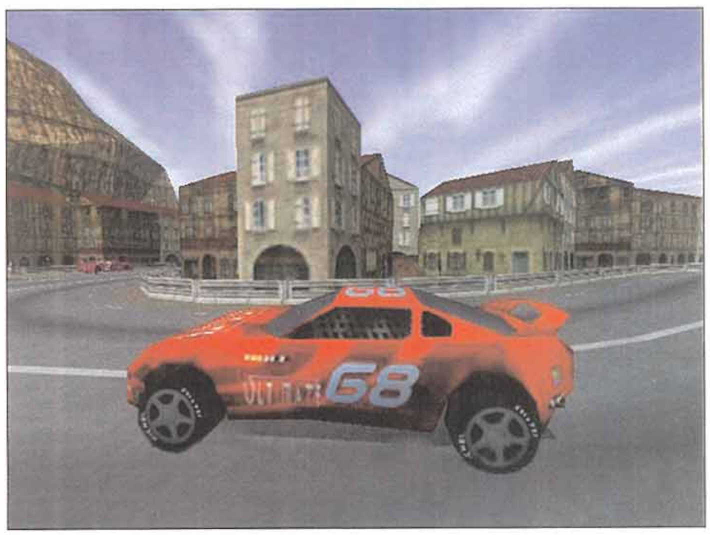
KALISTO/MICROPROSE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

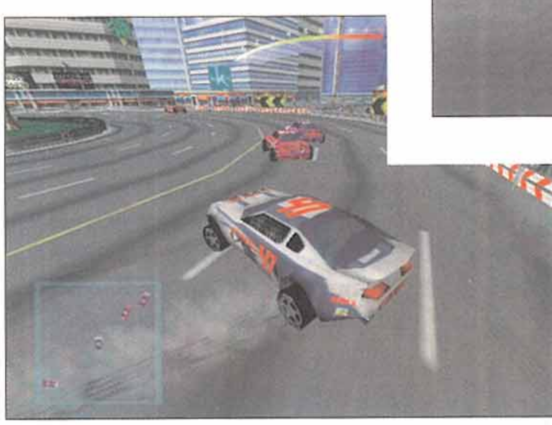
Hace no mucho tiempo, dos tecnologías 3D luchaban por tener un hueco en el mercado de los videojuegos. La primera era la Voodoo y la segunda la Power VR. Parece que la fabricada por 3Dfx se ha llevado el gato al agua, aunque hay que reconocer que ambas tenían un gran potencial. Con tarjetas como la Apocalyse 3D, cuyo corazón era el chip de NEC, se regalaba un juego, de nombre «Ultim@te Race», que demostraba algunas de las capacidades de dicha tarjeta. El título, sobre todo para los chips de segunda generación –PCX2–, demostraba buenas maneras y ésta debe ser la razón para que aparezca en el mercado esta nueva revisión del mismo.
Aún sabiendo lo fácil que hubiese resultado su simple adaptación a otras tarjetas, los programadores de Kalisto han querido que «Ultim@te Race Pro» incluya multitud de nuevas opciones, tanto gráficas como del juego en sí. En cuanto al tema gráfico, a los efectos ya existentes han añadido otros como proyección de sombras, cielo 3D, humo, transparencias y daños del vehículo en estricto 3D. Todos estos efectos tendrán un precio lógico: una tarjeta aceleradora. El juego soportará bastantes pero, por si acaso, la compatibilidad Direct 3D no ha sido olvidada.
El número de circuitos y coches será bastante elevado; están previstos 16 vehículos y 18 recorridos –aunque circuitos reales sólo haya 6–. Todos ellos podrán ser jugados en solitario –con la valiosa opción del coche fantasma–, en dura competencia con otros 7 vehículos con inteligencia artificial, o contra otros ordenadores conectados por red, serie, modem o Internet. Para este modo de juego se incluye una sorpresa, ya que además de las típicas carreras existirá un modo de juego, para el que existe un circuito especial, en el que los competidores deberán golpearse al más puro estilo «Destruction Derby».
Si con todos los efectos comentados, y a una resolución adecuada, el juego es capaz de llegar a los 70 fps que prometen sus creadores, nos encontraremos ante uno de los juegos más espectaculares, a nivel gráfico, del momento.

J.J.V.

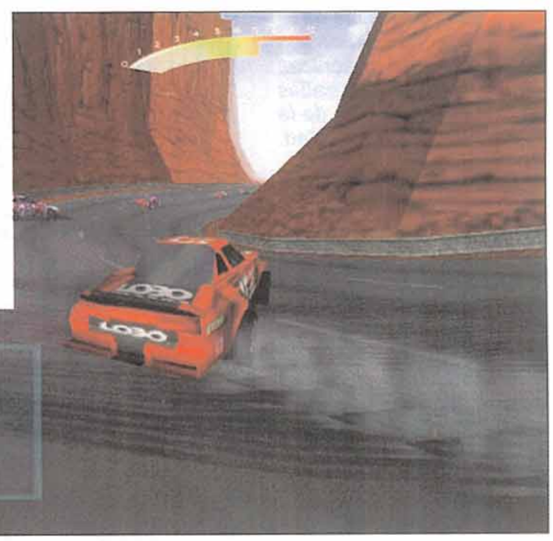


La suavidad de los gráficos en pantalla será de lo mejor que haya en el mercado









Un uso adecuado del freno de mano será muy importante para poder competir en igualdad de condiciones con nuestros rivales.

Sabre Ace: Conflict Over Korea
Hace 50 años ...

Tras un primer contacto, es pronto para afirmar si será capaz de satisfacer a los más exigentes

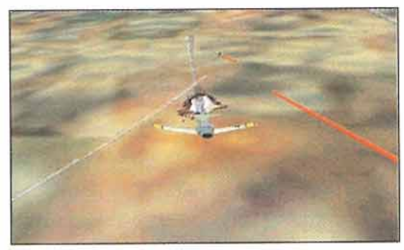
EAGLE/VIRGIN
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Guerras, por desgracia, ha habido muchas. Algunas han sido olvidadas por completo, pero otras, aunque sólo sea por su nombre, son recordadas por mucha gente. La guerra de Corea pertenece a este

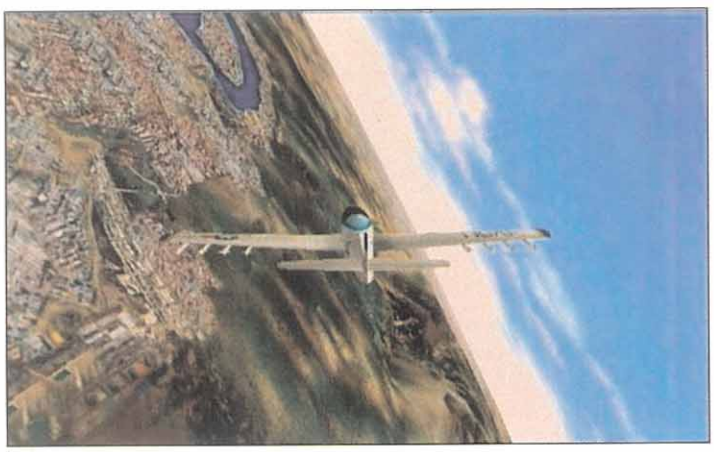








«Sabre Ace» mezclará en un mismo título elementos de géneros tan dispares como son la simulación y el arcade.



Aquellas maravillas de la época basaban sus ataques en técnicas mucho más arriesgadas que los cazas de la actualidad.





segundo grupo, y los aficionados al género de los simuladores de combate aéreo no han podido verla recreada en su ordenador, al menos con títulos de renombre.

Esta guerra tuvo lugar allá por el 1.950 y fue por aquel entonces cuando los aviones a reacción comenzaron a desbancar a los aviones que se disputaban la supremacía aérea. Durante algún tiempo, ambas tecnologías coexistieron hasta que la segunda demostró su superioridad.

Este nuevo simulador nos permitirá elegir entre ser un piloto americano o soviético, aunque este último no sea un combatiente "oficial" de dicha guerra. En total, si tenemos cuenta ambos bandos, el juego incluirá ocho aviones: F-51 Mustang, F-80 Shooting Star, MIG-15, YAK-9, F-86 Sabre jet y otros tres que sirven de entrenamiento a los antes mencionados. En total, 45 misiones extraídas directamente del conflicto coreano, nos permitirán pilotar, sucesivamente, todos los modelos.

Un aspecto muy importante en el competido campo de los simuladores de vuelo es el detalle gráfico conseguido. A mayor detalle, sin olvidarnos del movimiento y leyes físicas, mayor realismo. De nuevo, las tarjetas aceleradoras podrán demostrar sus capacidades.

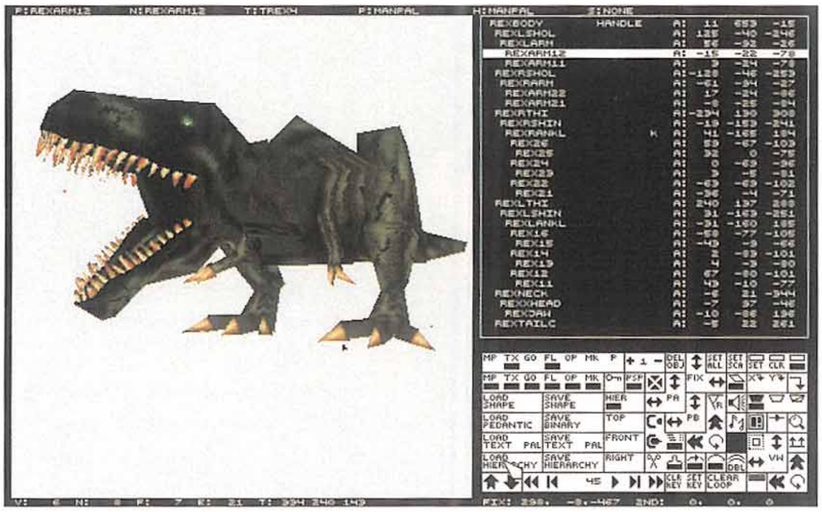
La otra cara de la moneda en cuanto a realismo será el componente arcade que reinará sobre el juego. Nuestra primera toma de contacto no augura un sistema de combate, ni variedad en las misiones, demasiado acorde con la realidad, y eso puede restar muchos puntos para los puristas de los simuladores.

Con todo esto, parece que el increíble grado de realismo que promete puede resultar no ser tanto. Habrá que esperar para ver que impresión ofrece una versión final.

J.J.V.

Deathtrap Dungeon
Combates en las mazmorras

EIDOS
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ARCADE/JDR







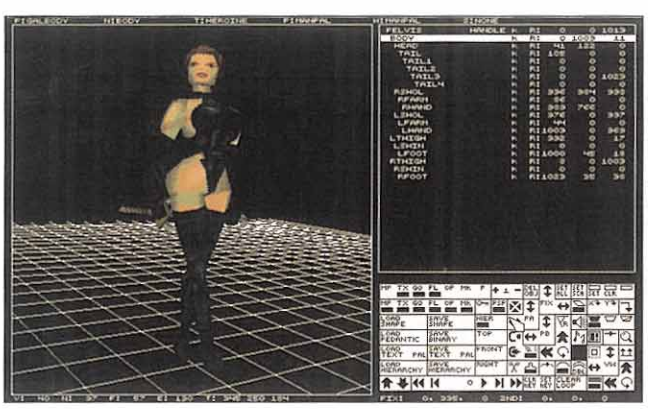


Eidos vuelve a la carga con este título, mezcla arcade, aventura y rol, inspirado en la serie novelesca «Fighting Fantasy», del escritor Ian Livingstone. El nombre de este nuevo producto será «Deathtrap Dungeon» y va a introducirnos en un mundo fantástico lleno de criaturas malévolas, como orcos, zombis, guerreros esqueléticos, dragones, arañas gigantes, necrománticos, momias, sacerdotisas, y así hasta un total de cincuenta y cinco criaturas hostiles, que podremos derrotar con armas de cuerpo a cuerpo, como espadas, martillos de guerra, hachas, armas de largo alcance, como arcos o lanzallamas y hechizos, como bolas de fuego, relámpagos, etc.
Podremos elegir entre dos personajes diferentes: el guerrero, que tiene una mayor fuerza y resistencia, pero que resulta totalmente nulo con la magia, y la valkyria, cuya agilidad y destreza es mayor y tiene más dotes mágicas, pero su poder en la lucha es menor que el de su compañero, a los que podremos ver desde cualquier ángulo gracias a un sistema inteligente de cámaras que mostrará la mejor y más espectacular de las perspectivas posibles.
Parece que el éxito obtenido por Eidos con títulos como «Tomb Raider», en sus dos partes, y «Fighting Force», en PlayStation y próximamente en PC, ha concienciado a esta compañía de que el filón de títulos mezcla arcade, mezcla aventura tridimensionales aún puede ser explotado masivamente. No sólo está el programa que nos ocupa, sino también «Ninja» y algunos más que nos dejamos en el tintero, ya que aún se encuentran en un estado demasiado precario, pero la cuestión es que parece ser que esta clase de productos gustan muchísimo entre los aficionados a los videojuegos. ¿Tendrá «Deathtrap Dungeon» el mismo éxito que sus homónimos en género? ¿Conseguirá el juego reunir el mismo encanto medieval de los libros en que está basado? Creemos a fe ciega que así será, y este juego se convertirá en uno de los éxitos de los próximos meses.

C.F.M.

«Deathtrap Dungeon» es la nueva apuesta de Eidos por las aventuras de apariencia tridimensional

La creación de los gráficos sigue siendo uno de los procesos más lentos y laboriosos, a pesar de tener diversas aplicaciones que facilitan dicha labor.





Dark Rift
Espadas en el futuro

En «Dark Rift» se enfrentarán gladiadores futuristas, mezclando artes marciales y esgrima, con artes mágicas

KRONOS/FUNSOFT
En preparación: **PC CD (WIN 95), NINTENDO 64 ARCADE**





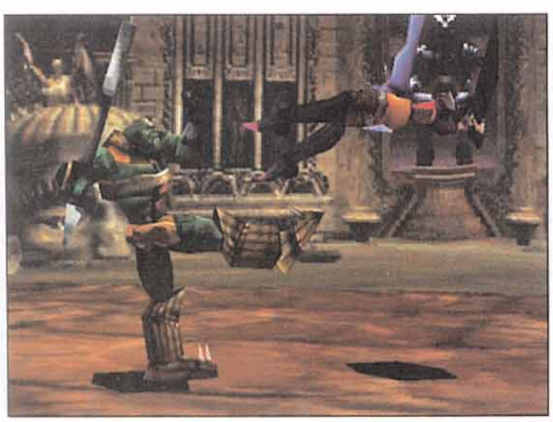
En la pantalla de elección de personajes, podremos elegir a aquel que más se acomode a nuestra manera de luchar, agresiva, rápida o conservadora.

Desde que hace algunos años apareciese un juego llamado «Virtua Fighter», cuya principal característica era que añadía una dimensión más a la acción que en él se desarrollaba, los juegos de lucha uno contra uno no volvieron a ser lo mismo. Incluso títulos del renombre de «Street Fighter 2» y «Mortal Kombat», se tuvieron que rendir a la fiebre tridimensional que tanto impresionó y continúa, aún hoy, impresionando a los aficionados.



Pocos, muy pocos son los títulos que, en comparación con las consolas y las máquinas recreativas, han salido a este respecto para PC. El primero de todos ellos fue «FX Fighter», al que le siguieron «Cybergladiators», que fue el primero en incluir un patch de aceleración 3D, «Battle Arena Toshinden», «Virtua Fighter» y «Virtua Fighter 2».
«Dark Rift» será, en el momento de su puesta a la venta, el último de los títulos de lucha tridimensional que salgan para ordenador y, como tal, el que más mejoras a nivel técnico tenga.
Cómo no, la posibilidad de usar tarjetas aceleradoras, algo que se nos antoja obligatorio ya en esta clase de juegos, estará disponible para todo aquel afortunado poseedor de este hardware. Con ello se conseguirán texturas más suavizadas, movimientos más continuos, nula pixelación, y, en definitiva, todo lo necesario para elevar nuestro PC a la categoría de máquina recreativa.
En este título se enfrentarán una serie de luchadores futuristas y fantásticos, por conseguir una preciada gema con propiedades místicas, que se encuentra ahora mismo en poder de un poderoso personaje, de fuerza desconocida. Armados con espadas láser, sables samurai, anillas afiladas, hachas e incluso garras y las propias manos, estos increíbles guerreros tendrán que vencer a todos aquellos que se les interpongan, para al final poder optar al primer y único premio.
Los amantes de la lucha están de suerte, ya que en muy breve espacio de tiempo tendrán a su entera disposición «Dark Rift», sin duda, el título que hará las delicias de los más agresivos y hábiles del mundillo.

C.F.M.





Addiction Pinball
Máximo **realismo**

TEAM 17
En preparación: **PC (DOS, WIN 95), PLAYSTATION ARCADE**



Por mucho que acerquemos el punto de vista a un objeto, éste no perderá la nitidez y colorido que le caractericen.

La inmejorable calidad gráfica de «Addiction Pinball» nos hará pensar que se tratará de un pinball real

Team 17, la compañía que nos ha deleitado con la saga «Worms», está ultimando los detalles finales del que será su nuevo lanzamiento. Su nombre, «Adicction Pinball», y pretende ser la simulación más fiel de este tipo de máquinas hasta la hoy día.

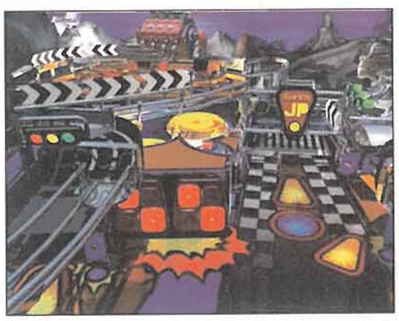
Después de ver la calidad conseguida por la serie «Pro Pinball» de Empire, parecía difícil que alguien intentara superarlos, pero Team 17 está convencida de la calidad de sus productos y, visto un pequeño avance, nosotros también lo estamos.

Para poder realizar el mejor pinball de la historia es necesario un complejo análisis de las mesas reales y de los juegos aparecidos hasta la fecha, y en «Team 17» llevan más de un año realizando esta labor. Juegos como «Pinball Illusions» de 21st Century o los de la saga «Pro Pinball» antes comentada, han sido analizados para dotar a su producto de todas las características necesarias para llegar a lo más alto.

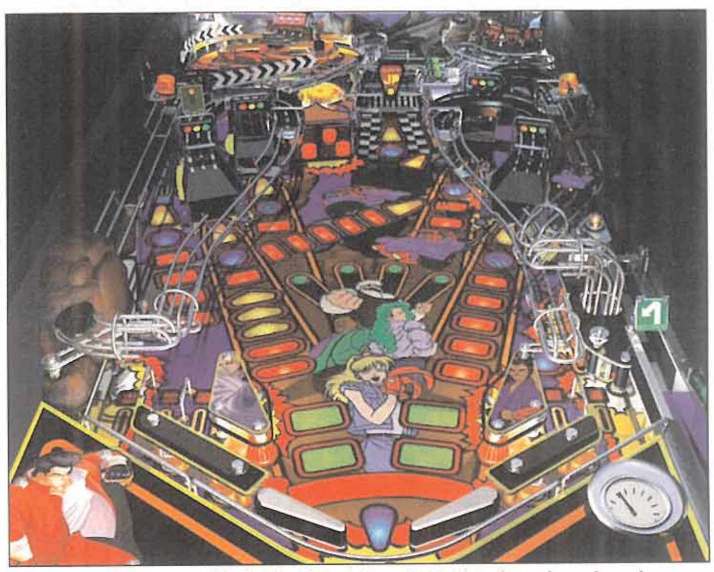
Para realizar los gráficos han recurrido a una estación de trabajo SGI corriendo el Alias Power Animator, lo que permitirá resoluciones de hasta 1.600x1.200 con miles de colores. A esta belleza visual habrá que añadir unos complejos cálculos matemáticos que dotarán de un realismo sin igual al movimiento de la bola.

Dos serán las mesas incluidas y cada una de ellas contendrá 150 partes animadas y una pantalla de matriz de puntos con miles de imágenes para animaciones. Ambas poseen un aspecto inmejorable y han sido ambientadas en dos conocidos títulos de la casa: «Worms» y «World Rally Fever». Para que no falte nada, música y sonidos han sido sacados de los juegos originales. ¿Qué más se puede decir?, parece que los chicos de Team 17 van a crear el mejor juego de pinball nunca hecho.

J.J.V.

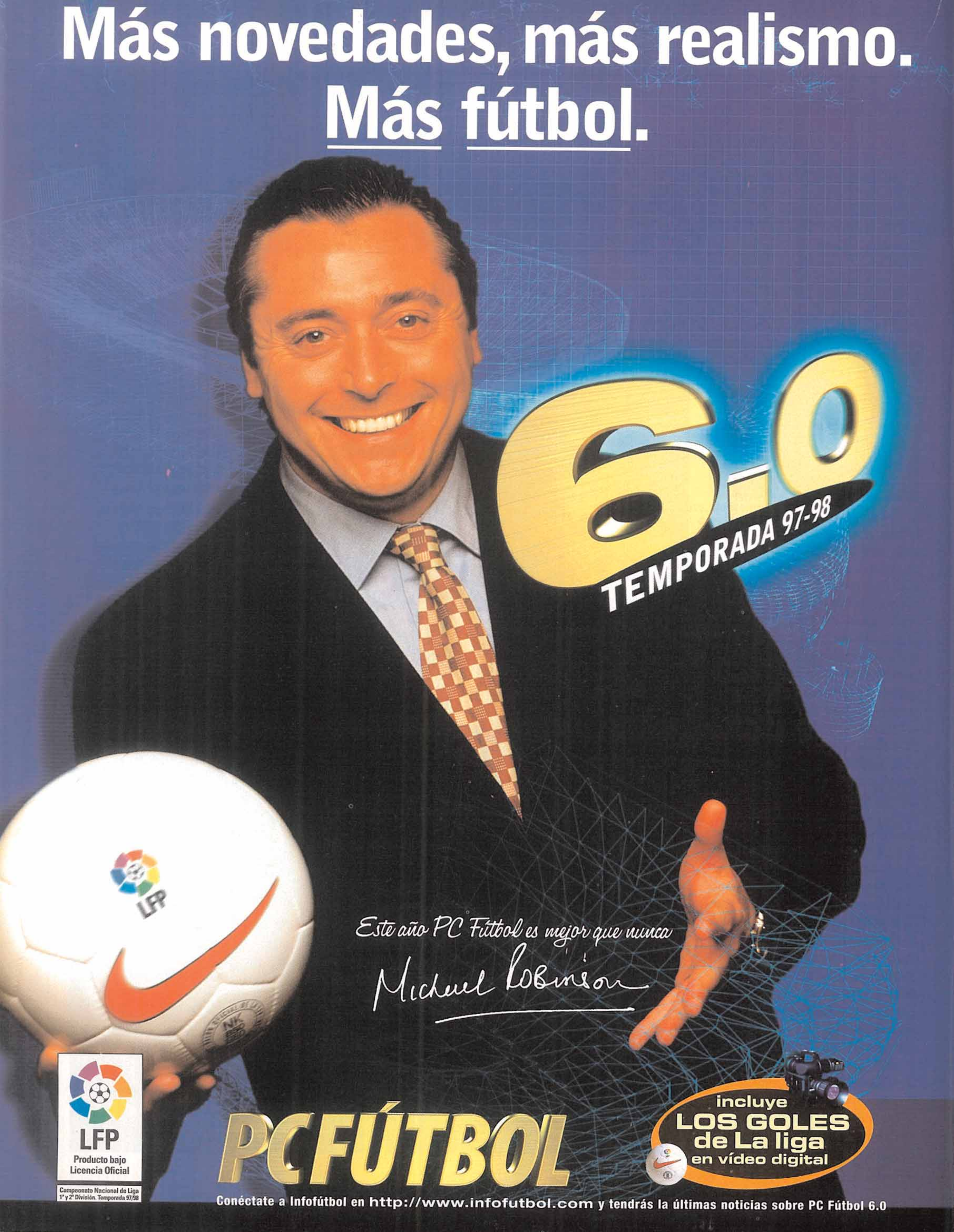






El juego nos permitirá elegir entre distintos ángulos de cámara, todos ellos de lo más espectaculares.




Más novedades, más realismo.
Más fútbol.
6.0
TEMPORADA 97-98
Este año PC Fútbol es mejor que nunca
Michael Robinson
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 97/98
PC FÚTBOL
incluye
LOS GOLES
de La liga
en vídeo digital
Conéctate a Infofútbol en http://www.infofutbol.com y tendrás la últimas noticias sobre PC Fútbol 6.0



Anuario del fútbol español
F.C.Barcelona
Historia y base de datos
Oswaldo Giroldo Junior, JUNINHO
Seguimiento con los goles de La Liga
LOS GOLES DE LA LIGA
Todas las competiciones
EQUIPOS EN COMPETICIONES
ProQuinielas®2.0
Manager
ESTADO DE LAS OFERTAS
ProManager®
AT. MADRID
BARCELONA
Infofútbol®
infofútbol
Simulador 3D
0101
Anuario PCFútbol
Historia,
Base de datos
y seguimiento
infofútbol
ProQuinielas 2.0
Mánager y
Pro-Mánager
Simulador 3-D
PC FÚTBOL
6.0
TEMPORADA 97-98
AGOTADA 1ª EDICIÓN
YA A LA VENTA LA 2ª EDICIÓN
EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA
por sólo:
2.995
WINDOWS™95
UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
dinamic multimedia
www.dinamic.com 91 658 6008 fax 91 653 2015

Tesoros desenterrados

Isla Plunder. Puerto Pollo. Hace mucho calor por aquí, pero las palmeras del Centro para Piratas Retirados Brim Stone cumplen perfectamente con su cometido. Si no fuese por ese extraño olor a abono avícola que inunda toda la playa...

Venga, no seáis tímidos. ¡Pasad! No hagáis caso al mozo de la cabaña; mis contactos con los mandamases de la isla nos han permitido utilizar este apartado lugar para realizar nuestra habitual reunión mensual. Siento haberos convocado en tan pintoresco escenario pero es que, tras vencer, por tercera vez, al indomable pirata zombi LeChuck, creo que me merezco un buen descanso. Mientras buscáis un huequecito en la arena para extender la toalla, puedo contaros cómo me ha ido. ¡Ah! Las cremas solares y la tienda de bañadores, en la entrada, a mano izquierda...

LOS HECHOS

Tras casi cinco años de paciente espera, «Monkey 3» o, mejor dicho, «The Curse of Monkey Island», ya está entre nosotros. Se acabaron las suposiciones, los rumores y los continuos retrasos. Ahora bien, ¿está a la altura de lo que se esperaba de ella?

Desde el punto de vista técnico, poco se puede decir que no hayáis conocido a través del Punto de Mira del mes anterior, o no hayáis comprobado por vosotros mismos, comprando el juego o probando la demo que os ofrecimos hace unos meses.

Los gráficos son fantásticos, coloristas y divertidos; las animaciones fluidas; y la ambientación sonora, insuperable. El único detalle a tener en cuenta es que el programa no se instala en el disco duro, lo que nos ahorra un precioso espacio, a costa de tener que cargar continuamente del CD. Se necesita un lector rápido –6X en adelante– para que el flujo de la acción sea constante.

El interfaz, idéntico al de «Full Throttle» –una mano, unos ojos y una boca– es mucho más versátil de lo que aparenta. El loro, por ejemplo, no sólo sirve para hablar, sino también para escupir, soplar, morder, y demás acciones demenciales, algunas de las cuales son vitales para avanzar en el juego. Deberéis tener, pues, una mente abierta para superar algunos de los enrevesados enigmas que os esperan. La aventura es larga, y aunque las acciones no están tan encadenadas como en los anteriores capítulos, ya que los acertijos son más independientes unos de otros, estos se cuentan por decenas. Os esperan semanas de diversión. Además, los incondicionales de la serie se encontrarán con numerosas referencias a la primera y segunda parte, así como viejos conocidos que os arrancarán más de una lagrimita de emoción.

Mención especial merece el encomiable trabajo realizado por Erbe. Desde el manual –¡con fotos en color!–, pasando por la traducción y el perfecto doblaje de las voces, todo ha sido cuidado hasta el más mínimo detalle. De hecho, «The Curse of Monkey Island» posee, posiblemente, el mejor doblaje visto en una aventura gráfica. Por ejemplo, entre las voces incluidas, he creído reconocer el acento de Krusty, el payaso de la serie «Los Simpson», en boca del pirata Barbarrubia. ¿Alguien es capaz de confirmar esta curiosidad?

Llegamos, por fin, a la pregunta clave: ¿Es «The Curse of Monkey Island» superior a los anteriores capítulos? De lo que no cabe ninguna duda, es de que se trata de un digno representante de la serie. Que sea mejor o mejor que sus predecesores, ya es un poco más complicado. «Monkey Island I y II» han dispuesto de casi seis años para instalarse en el disco duro y en la memoria de miles de usuarios, mientras que «The Curse of Monkey Island» tan sólo tiene unas semanas de edad. En cualquier caso, esta respuesta os la dejo para vosotros. Con vuestra opinión y los votos que vayáis mandando, iremos comprobando su aceptación. Yo, por mi parte, la considero indispensable para todo aficionado al género.

Hoy no quiero extenderme mucho con las novedades, ya que tenemos otros temas importantes. Tan sólo dejadme anunciaros la pronta publicación de «Tex Murphy: Overseer» de Access, la continuación de «The Pandora Directive».

De nuevo el émulo de Humphrey Bogart deberá visitar los paisajes futuristas de Nuevo San Francisco, el desierto de Arizona o la isla de Alcatraz, para resolver el misterioso suicidio de un prestigioso neurólogo. El habitual reparto de actores está encabezado por Michael York y Rebbeca Broussard. La mayor novedad radica

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: ***MICROMANÍA,*** C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»***, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

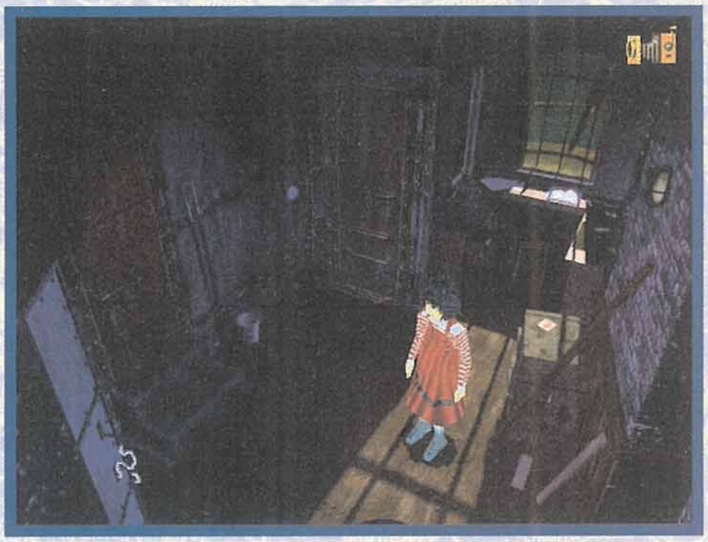
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
clubaventura.micromania@hobbypress.es

El Club de la Aventura es una sección abierta a todos, y su estructura puede variar en función de vuestros gustos









en el hecho de que «Tex Murphy: Overseer» será la primera aventura gráfica adaptada al formato DVD. Los cinco CDs de la versión estándar vendrán acompañados por un único disco DVD, que incluirá la reproducción de las escenas de vídeo en formato MPEG-2 y el sonido con calidad Dolby Digital AC-3. Personalmente, también me gustaría que, al contrario que el anterior capítulo, «Tex Murphy: Overseer» aparezca traducida al castellano.

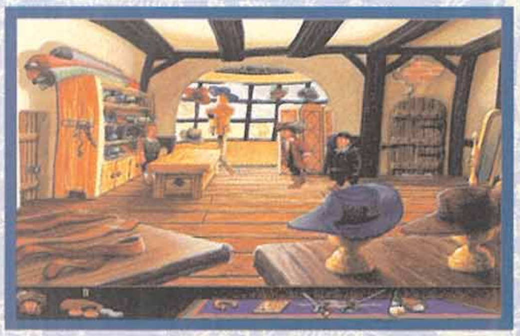
EXAMEN DE CONCIENCIA

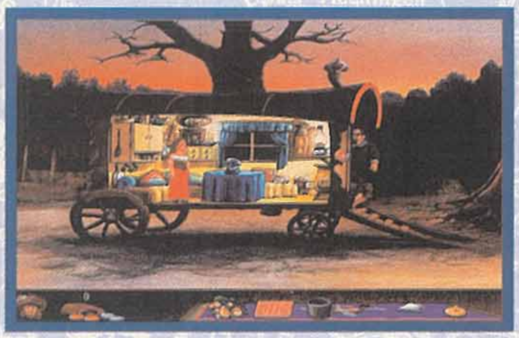
Siempre que tengo ocasión, os recuerdo que El Club de la Aventura es una sección abierta a todos, y su estructura puede variar en función de lo que vosotros pidáis. No todas las cartas que nos llegan están cargadas de alabanzas y elogios; algunos visitantes no están de acuerdo con el contenido, y proponen variadas mejoras para esta sección. Francisco, alias "El Gran Motti", nos envía un e-mail desde Cáceres en el que se queja del excesivo espacio que dedicamos al comentario de novedades, y pide una mayor atención a la solución de los atascos. Algo parecido propone Daniel Moreno, de Badajoz, que además protesta por el gran número de respuestas dedicadas a las sagas de Monkey Island e Indiana Jones. Daniel cree que se debería dar prioridad a las aventuras cuyas soluciones no han aparecido en Micromanía.

Bien, vayamos por partes. Sí es cierto que, últimamente, hemos dedicado un amplio espacio a comentar las novedades. Esto ha sido así porque en los últimos meses del año se han publicado decenas de aventuras y, necesariamente, hay que hablar de ellas. Apuesto a que, cuando llegue la época de vacas flacas, estaréis deseando que os saque las novedades de debajo de las piedras. En cuanto al apartado de las preguntas, no existe prioridad por ninguna aventura en particular. Si una ha aparecido más que otra se debe, sencillamente, a que ha sido la más consultada por vosotros. Daniel se equivoca al decir que abusamos de las respuestas a las sagas de Guybrush Threepwood o Indiana Jones, pues desde hace la friolera de ocho meses –número 29– no hemos dedicado ni una sola resolución de atascos a «Monkey Island». En cuanto a «Indiana Jones & the Fate Atlantis», he retrocedido año y medio en los archivos y tampoco he encontrado ni una sola respuesta a problemas relacionados con este título. Finalmente, también es incorrecto decir que dedicamos poco espacio a aventuras cuya solución no ha aparecido en Micromanía. En esta sección hemos respondido cartas relacionadas con «Simon the Sorcerer II», «Laura Bow II», «King's Quest VII», «Prisoner of Ice», «Larry 2», «Larry 3», «Quest for Glory III», «Police Quest I», «Dragonsphere», y algunas más que se me escapan.

En todo caso, vuestros consejos no caen en saco roto y, a partir de este mes, intentaremos dedicar más atención a la resolución de problemas.

Inauguramos este nuevo propósito de enmienda saludando a algunos aficionados que nos han escrito pidiendo socorro en relación a «Broken Sword II». Nicolás Hernández, de Las







Palmas, Xavier Marcé de Sevilla, o el mencionado Gran Motti, habrán ya encontrado respuesta a sus plegarías, en la solución que publicamos en este mismo número. Para despedir al misterioso Gran Motti, sólo me queda decirle que «The Curse of Monkey Island» no necesita tarjeta aceleradora 3D. Precisamente, si compras el juego, te encontrarás con un curioso chiste sobre este tema...

Otro de los socios aludidos que nos queda por ayudar es Daniel Moreno. Al hilo de lo que comentábamos, Daniel también ha escrito al Club para superar el dificilísimo «Touché», cuya solución nunca ha aparecido en Micromanía. Quizás, porque se trata de un burdo intento de aprovechar la fama de cierto clásico de LucasArts, cuya calidad técnica y argumental deja bastante que desear.

En todo caso, aquí no hacemos ascos a ningún representante del género. Para abrir la verja del Le Havre, tienes que usar la vela con tu cuchillo y colocar éste en la cerradura. Después, usa la lima con el molde para hacer una llave. El barco de Rouen se arregla utilizando las medias del baúl de Juliette, la bandera de la habitación del capitán, el plato de metal de la iglesia –que se consigue atando una cuerda en las velas–, y carbón caliente, accesible gracias a un cubo que poseen los herreros. En cuanto a la herradura, no es necesaria para acabar el juego.

Otro admirador del Quinto Mosquetero, José Luis Uceda, de Granada, también quiere saber cómo se consiguen las flores para Juliette, así como la utilidad del inventor –Da Vinci– que aparece al lado de su barco. En el primer enigma, supongo que te refieres a las segundas flores, las orquídeas, pues son las más difíciles de obtener. Ve a Le Mans, entra en la tienda de armas, mezcla el agua caliente con el linimento de los caballos, enseña la carta marcada a los jugadores de la tienda de flores, ve a uno de los establos y pinta las flores. Entre medias, deberías haber realizado un montón de acciones imposibles de citar en tan poco espacio. Para utilizar el barco del inventor, emplea los objetos mencionados en la respuesta de Daniel.

El último de nuestros aventureros en apuros es Nacho Plaza, de residencia desconocida, que apenas ha conseguido observar algunas pantallas de «La Ciudad de los Niños Perdidos». Tu error está en querer entrar en la cabaña del borracho antes de tiempo, utilizando la barra de hierro como picaporte. La función de la barra no es esa; sirve para provocar un cortocircuito en el faro, operación necesaria para asaltar la casa del farero con la llave que te da Pelade.

Antes de despedirnos hasta el próximo mes, os comunico, por enésima vez y bajo petición popular, que podéis votar por vuestras aventuras favoritas, eligiendo las tres mejores con las que más habéis disfrutado en los últimos tiempos, y las tres mejores aventuras de la historia. La suma de votos da lugar a las listas que aparecen todos los meses, en uno de los recuadros. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos

¡Increíble! ¡Asombroso! ¡Impresionante! Por primera vez en mucho tiempo, los dos "number one" habituales han sido desbancados de su privilegiada posición. «Broken Sword II» casi ha echado de la lista de Las Mejores del Momento a «The Dig», mientras que «Day of the Tentacle» se aúpa con fuerza por encima de la sempiterna saga de la Isla del Mono. ¿Es sólo un espejismo o el ajetreo continuará el resto del año?

Las mejores del momento

Broken Sword II
The Last Express
Broken Sword
Leisure Larry 7
The Dig

Top 5

- Day of the Tentacle
- Monkey Island II
- Monkey Island
- Indiana Jones Atlantis
- The Dig

catálogo NEWSOFT 98





¿Quién te ha dicho que las granjas son tranquilas? Pregúntaselo a Quack. Con él vivirás una trepidante aventura con peligros en progresión ascendente. Toda una serie de enemigos tratarán de convertirle en un suculento manjar, pero tu habilidad y destreza le ayudarán a liberar a la patita de las garras del diabólico zorro y superar los cuatro niveles sin ser "cocinado".
La aventura transcurre en cuatro grandes escenarios, con magníficos gráficos y alucinantes scrolls.



¡Atención! Zona de peligro extremo. Los escuadrones de la muerte se han organizado para destruir todo lo que se cruce a su paso: ciudades, poblados y bosques, nada está seguro ahora. Tú serás el único que puede remediarlo. Eres el guerrillero mejor preparado para las situaciones más extremas. Pero no te confíes demasiado porque tus enemigos son poderosos y te esperarán armados hasta los dientes. Pon a prueba tu habilidad, supera situaciones de máximo riesgo y las emboscadas más violentas que puedas imaginar. Suerte, la vas a necesitar.



Por fin un juego de bombas realmente divertido.
Nuestro intrépido protagonista, Baby Bomb, se encontrará ante situaciones superalucinantes donde se las tendrá que ingeniar para escapar de sus enemigos. Ábrete camino, explosionando tus cartuchos de dinamita, pero adminístralos bien porque te puedes quedar indefenso en el momento más inoportuno. Deberás superar pantallas cada vez más arriesgadas para conseguir llegar al final donde te espera una sorpresa.



¿Creías que lo habías visto todo en juegos superdivertidos?
Aquí tienes el rompe bloques que te enganchará desde el primer momento.
Compruébalo por ti mismo y disfruta.
La diversión nivel a nivel, la calidad gráfica de sus excelentes pantallas, la variedad de escenarios y su extraordinaria jugabilidad.



Pilota la nave más poderosa del universo.
Deberás estar preparado para sobrevivir a los ataques de todo tipo de naves enemigas, agujeros negros, campos de asteroides, etc.
Impresionantes gráficos 3D y scrolls de pantalla para las tres misiones de que se compone esta peligrosa aventura espacial.
Visitarás mundos desconocidos donde tu principal objetivo será seguir vivo.



El juego de asteroides y naves definitivo.
Una lluvia infinita de asteroides de todas clases pondrán a prueba tu habilidad. Además te las tendrás que ver con los enemigos más mortíferos del espacio: minas, naves enemigas, explosiones...
Consigue la máxima puntuación y recoge todos los bonus que puedas: armas más poderosas, multiplicadores...
Trepidante juego de acción en el que un solo segundo de distracción supondrá tu muerte.



Los seis primeros juegos del 98 en versión completa, listos para jugar desde el CD-Rom.
Acción, plataformas, guerras espaciales, shoot up. Diversión garantizada.
Incluye: QUACK, BABY BOMB, MAX FORCE, EXTREME WARRIOR, PINBLOCK y SPACE CRASH.

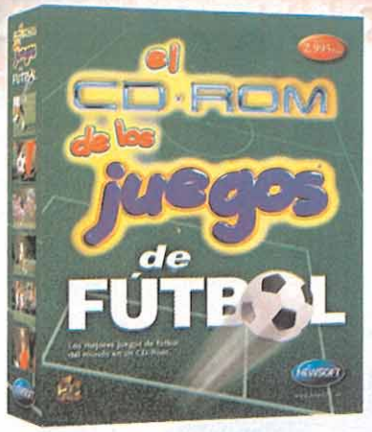
2.995





Más de 300 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-Rom, sin necesidad de disco duro.
Además, El CD-Rom de los Juegos Max98 contiene el Navegador de los Juegos; un menú de gráficos interactivos, que clasifica de manera intuitiva, los juegos por temas: Acción, Naves, Pinball, Tetris, Plataformas, Artes Marciales, etc.

2.995





REGALO
El CD-Rom de los juegos de Tetris, incluido dentro de este CD-Rom

Los mejores juegos shareware de fútbol del mundo, en un CD-Rom. Diferentes simuladores, infinidad de equipos, plantillas, estadios, faltas, corners, penaltis, etc.
El mejor regalo para LOS AMANTES DEL FUTBOL.

2.995





NEWSOFT

Disponible en quioscos, grandes superficies, las mejores tiendas de informática y en el teléfono:

902 414 414

www.newsoft.es
www.tiendavirtual.com

Todos los mejores juegos 3D del mundo, listos para jugar desde el CD-Rom sin necesidad de disco duro.
Y también, más de 5.000 nuevos niveles para los juegos completos DOOM, DOOM II, DESCENT, DESCENT II, DUKE NUKEN 3-D, HERETIC, HEXEN, REDNECK RAMPAGE, RISE OF THE TRIAD y QUAKE. ¡Qué nunca acabe la acción!

2.995

Vuelve el Mito

QUAKE II

RECOMENDADO MICROMANÍA

«Quake», el juego entre los juegos, ya tiene sucesor. Uno de los títulos más esperados de la historia ha visto la luz y viene cargado de nuevos niveles y enemigos a los que enfrentarnos. ¿Será capaz «Quake II» de colmar las expectativas que sobre él se han creado?

ID SOFTWARE/ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95/NT)**
ARCADE

Hablar de «Quake» es hablar de una de las mayores inflexiones sucedidas en el mundo de los videojuegos. Por primera vez, y en estrictos gráficos 3D, se recreaba un mundo con tanto lujo de detalles y con esos niveles de acción. La velocidad era increíble y no era necesario un superordenador para que funcionara perfectamente.

El fenómeno fue tal que se crearon verdaderas competiciones por equipos a través de Internet. Poco a poco llegaron nuevas aplicaciones y utilidades que le mantenían tan actual como el primer día; nuevos niveles, nuevas armas, nuevas opciones multijugador –como el de captura de bandera– y, sobre todo, un programa de libre distribución llamado "QuakeWorld". Esta pequeña utilidad mejoraba el juego por Internet permitiendo el uso de diferentes skins –trajes– y optimizaba el rendimiento en un medio tan saturado como éste. Gracias a esto, «Quake» ha seguido totalmente vigente hasta la aparición de su esperado sucesor.

AL ATAQUE

No hace mucho tiempo desde que los Stroggs realizaron su primer ataque sobre nuestro planeta. En aquella ocasión quedó claro el objetivo de su ataque: brazos, piernas y demás miembros para sus ciberorganismos, así como un poco de carne fresca con la que darse un buen festín. Sus naves se movían a velocidad endiablada, pero tras grandes esfuerzos en investigación se averiguó que utilizaban una especie de agujeros negros como autopista y ahora es el



La superescopeta, si se usa a la distancia adecuada, es un arma que puede causar mucho daño a todo tipo de enemigos.



El ordenador nos informará en cualquier momento de los objetivos a cumplir, así como de los enemigos y secretos restantes.

momento de devolverles su cordial visita. Una cápsula repleta de los mejores soldados está dispuesta para el ataque y tú, por suerte o por desgracia, estás entre ellos. Sólo faltan unas horas para llegar al destino y el silencio es sepulcral.

La firme voz del sargento rompe el silencio violentamente indicando que todo está listo para que las cápsulas monoplaza sean desprendidas de la nave. Ya no hay vuelta atrás; antes de que quieras darte cuenta, tú y tus compañeros de fatigas os veréis frente a una multitud de alienígenas dispuestos a reventaros los sesos. Pero el plan se tuerce cuando, en pleno descenso, sus defensas electromagnéticas eliminan el resto de cápsulas y alejan la tuya del destino previsto. Ahora estás solo frente a cientos de seres que ven en ti una especie de pollo asado. ¿Difícil?, ...no para un duro soldado adiestrado para la supervivencia.

«Quake II» se convierte, de nuevo, en un punto de referencia para los futuros juegos que pretendan entrar con fuerza en este competido género que son los arcades 3D

Sin Piedad

Cuando el juego llega a su fin en su modalidad para un solo jugador, aún queda mucho por disfrutar. Sus opciones multijugador, muy mejoradas con respecto a la primera parte, son las que se encargan de dotar al producto de una larga vida. Lo que sí se echan en falta son más modos de juego, aparte del "Deathmatch". Es de suponer que el cooperativo y el de captura de bandera se añadirán en futuros parches que id Software lance a través de Internet.

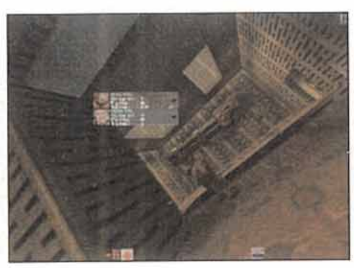
El juego permite conexión por red local o por Internet, pero ambas, y esto es algo que puede dar quebraderos de cabeza a más de uno, necesitan tener instalado el protocolo TCP/IP; ya no es suficiente con el clásico IPX que suelen utilizar las LAN. El problema de la segunda opción, el juego por Internet, es encontrar servidores con bajo PING.

Aquí os damos unas cuantas direcciones para que probéis; para una lista mucho más extensa un buen sitio de consulta es: www.gameaholic.com:

192.246.40.37
208.137.128.39
209.39.134.3
205.177.168.225
210.114.128.14
208.220.8.100
24.3.1.4
192.207.233.7
128.130.167.11
198.186.210.72
206.165.33.245
206.107.251.8

Si, por norma general, los servidores responden con la frase "Wrong version", la solución es actualizar el juego con un parche que se encuentra en www.idsoftware.com. El problema de esta actualización es que las partidas grabadas se perderían.








La invulnerabilidad ha cambiado de forma, pero su efecto sigue siendo el mismo que en «Quake». La diferencia es que puede ser usada posteriormente a su hallazgo.



La inteligencia artificial de los enemigos es uno de los aspectos más mejorados; incluso pueden agacharse para así poder repeler nuestros ataques.

NO TODO ES MATAR

Desde que se viene hablando del proyecto, sus programadores han dicho que «Quake II» incluiría todo aquello que no pudieron incluir, ya sea por falta de potencia o por escasez de tiempo, en la primera parte. Aunque tampoco hay que olvidar las cientos de modificaciones que han ido surgiendo para la primera parte y que han podido dar ideas al equipo encargado de realizar esta nueva entrega.



La primera diferencia importante que se aprecia es la no linealidad de su desarrollo. Esto no significa que las fases puedan ser jugadas en el orden deseado, sino que el juego se compone de una serie de misiones de cierta complejidad que nos pueden obligar a volver a zonas ya visitadas con anterioridad. El juego se compone de ocho enormes unidades, cada una de ellas con varios niveles, entre las cuales no es posible volver atrás. O sea que sólo se puede volver atrás hasta cierto punto para evitar que el jugador se pueda perder recorriendo decenas de fases ya superadas buscando una llave que se le resista. Si se accede a una unidad nueva es porque no será necesario volver atrás para nada.

Para estar siempre informado de los objetivos de cada momento, nuestro protagonista nunca se separará de su ordenador portátil, el cual le irá facilitando en todo momento información vital. Es por esto muy recomendable comprobar el estado de este ordenador cada cierto tiempo, aunque cada vez que contenga algún dato de especial importancia, una señal en la parte inferior de la pantalla nos avisará de inmediato.

BELLEZA VISUAL

Uno de los campos que más cambios ha sufrido desde que «Quake» vio la luz es el de la aceleración 3D por hardware. De hecho,



Aquí se puede apreciar la clara diferencia entre el juego sin tarjeta aceleradora –izquierda– y con ella –derecha–.

Retroceder no es de cobardes



•1 OUTER BASE



•2 INSTALLATION



•3 COMM CENTER



•4 LOST STATION

Aquellos que hayan podido disfrutar de otro gran juego llamado «Hexen II», habrán comprobado que para avanzar en el juego es necesario volver a fases anteriores para usar determinados objetos o abrir puertas con llaves encontradas. Pues en «Quake II» ocurre algo similar, ya que en muchas ocasiones deberemos volver atrás, siempre dentro de una misma unidad de las ocho que componen el juego, para llevar a buen fin la misión encomendada. El gran número de escenarios y la extensión de estos garantizan muchas horas de diversión.

Cada vez más, las tarjetas aceleradoras se convierten en una compra casi obligada para los que quieran disfrutar al máximo de los juegos


•5 AMMO DEPOT


•6 SUPPLY STATION


•7 WAREHOUSE


•8 MAIN GATE


•9 DETENTION CENTER


•10 SECURITY COMPLEX


•11 TORTURE CHAMBERS


•12 GUARD HOUSE


•13 GRID CONTROL


•14 MINE ENTRANCE


•15 UPPER MINES


•16 BORE HOLE


•17 DRILLING AREA


•18 LOWER MINES


•19 RECEIVING CENTER


•20 PROCESSING PLANT


•21 SUDDEN DEATH


•22 POWER PLANT


•23 THE REACTOR


•24 COOLING FACILITY


•25 TOXIC WASTE DUMP


•26 PUMPING STATION 1


•27 PUMPING STATION 2


•28 BIG GUN


•29 OUTER HANGAR

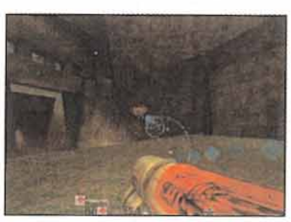

•30 INNER HANGAR


•31 RESEARCH LAB


•32 LAUNCH COMMAND


•33 OUTLANDS


•34 COMM SATELLITE


•35 OUTER COURTS


•36 LOWER PALACE


•37 UPPER PALACE


•38 INNER CHAMBER


•39 FINAL SHOWDOWN








Los stroggs, debido a su avanzada técnica y mente retorcida, están compuestos de multitud de variantes creadas a partir de huesos, carne y metal de muy diversa procedencia. Son una extraña mezcla de ser vivo y máquina que han sido creados con una idea en mente: la destrucción. La mayoría de ellos no portan armas, sino que las incorporan en su cuerpo como si de una extremidad más se tratase. He aquí una muestra de los que encontraremos en el camino.





Alienígenas de Laboratorio

La mayoría de estrategias posibles en la primera parte son válidas en este nuevo juego de iD Software



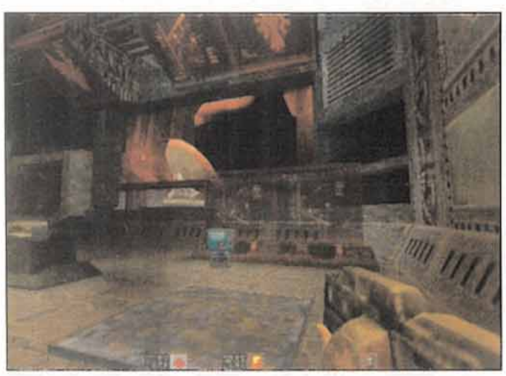








apareció en su momento un patch que permitía aprovechar la potencia de estas tarjetas y el resultado era impactante. Pero todo esto se ha visto superado por el colorido, definición, movimientos y efectos de luces que proporcionan este nuevo "engine". No es lo mismo adaptar un juego ya hecho a la tecnología del momento, que tenerla en cuenta desde que se inicia el proyecto. La pregunta es: ¿y los que no disponen de tarjetas de este tipo? Pues tendrán que limitarse a observar el juego a una resolución media/baja sin muchos de los efectos que incorpora dicho hardware. En este modo de vídeo los gráficos no son muy superiores a los de la primera parte. La diferencia entre ambos modos es abismal y hará pensar a más de uno en actualizar su equipo cuando vean la diferencia en tiendas o en la casa de ese amigo que siempre tiene en su ordenador lo último del mercado.




DIGNO SUCESOR

Tanto el diseño de escenarios, como el ambiente conseguido, así como la calidad gráfica, la inteligencia artificial de los personajes, las nuevas armas, etc., hacen de «Quake II» el perfecto sucesor. El único punto negativo que hemos encontrado son los elevados tiempos de carga entre fase y fase.

Superar a uno de los mejores arcades de todos los tiempos no era una misión sencilla, pero viniendo de la mano de los mismos creadores, la cosa era mucho más creíble. A partir de ahora surgirá un nuevo fenómeno que tendrá este título como protagonista. Los miles o millones de jugadores que aún seguían practicando la modalidad "Deathmatch" de la primera parte, caerán tarde o temprano en las redes de este nuevo título y se crearán –de hecho, ya existen– cientos de servidores dispuestos a enfrentar entre sí a jugadores de todo el mundo. ¡Larga vida a «Quake II»!

J.J.V.

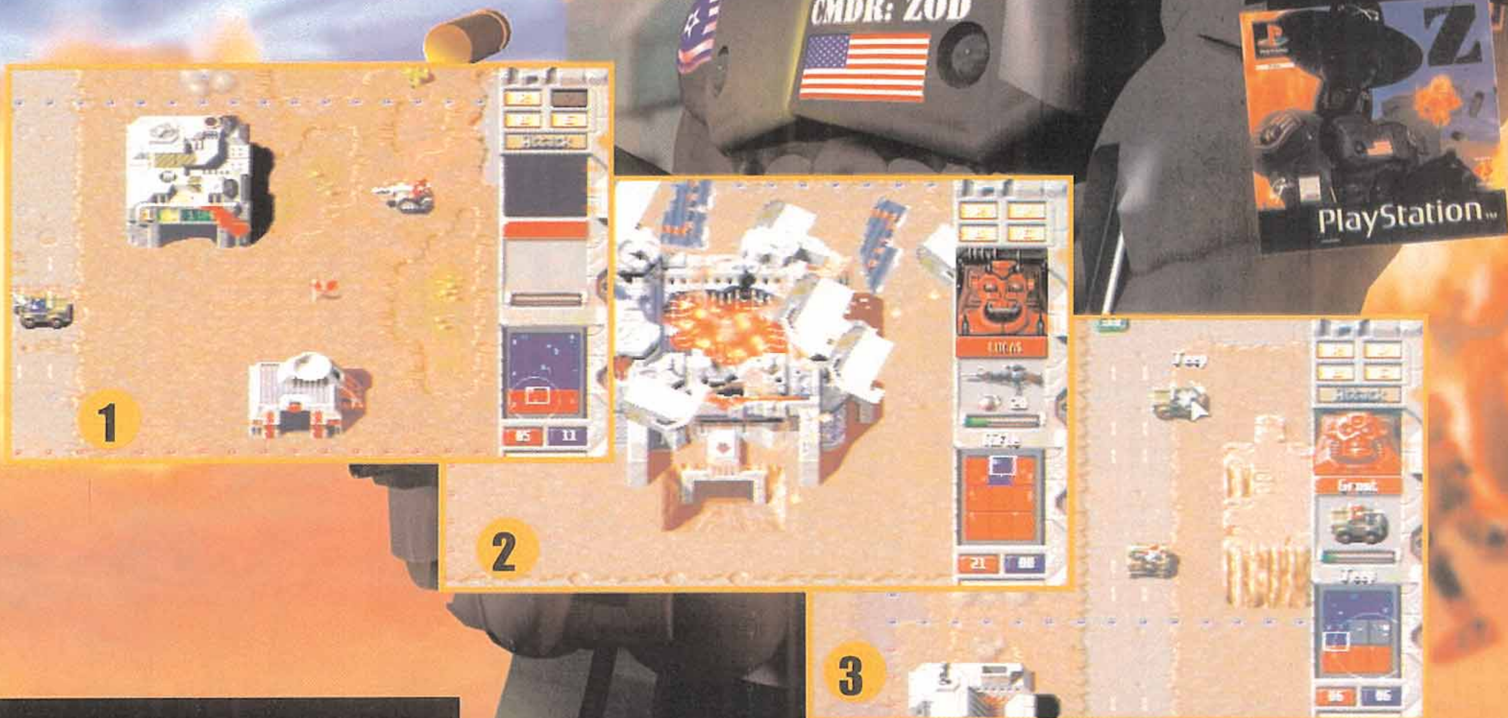
92

CONCURSO "Z"

¡Gana una de las 3 consolas Sony PlayStation y 5 juegos de "Z" que sorteamos! Despliega toda tu audacia y lánzate al ataque. "Z" llega a PlayStation y te proponemos que agudices tu vista y nos digas en cual de estas pantallas hay un personaje extraño. Si eres buen soldado y cumples tu misión, entrarás en sorteo de fantásticos premios.



Gana una de las 3 consolas Sony PlayStation y 5 juegos de "Z" que sorteamos



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT · PlayStation

Bases del concurso "Z"

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con la respuesta correcta,a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO " Z".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuesta correcta se extraerán TRES, y sus remitentes serán premiados con una consola Sony PlayStation cada uno.A continuación se elegirán CINCO premiados más que recibirán un juego de "Z" para consola PlayStation cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de enero al 28 de febrero de 1998.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de marzo de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de abril de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS.

cupón de participación "Z"

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia.......................C. Postal .
Teléfono ....

La pantalla incorrecta es la número:
1) ❑
2) ❑
3) ❑



66 G-POLICE (PC CD)

El más impresionante de los shoot'em up que hemos tenido la oportunidad de ver en nuestros compatibles. Pilotad el Havoc por una ciudad futurista llena de delincuentes y traficantes, con el único fin de llegar a conseguir una paz y bienestar por todos deseados.

La incursión de las tarjetas aceleradoras 3D en el terreno del software lúdico es ya un hecho evidente y, muestra de ello, es la gran cantidad de títulos que, usando esta avanzada tecnología, salen al mercado en estas fechas.

Es obligado destacar títulos como "G-Police", que nos traslada a una ciudad futurista donde el crimen impera y que debemos erradicarlo a bordo de nuestro helicóptero Havoc, que supera todo lo visto hasta el momento en lo que a arcades en primera persona se refiere, con permiso de «Quake 2», desde luego. ¿Queréis más? Adentraos entonces en estas sensacionales páginas llenas de jugosas novedades del mercado actual.



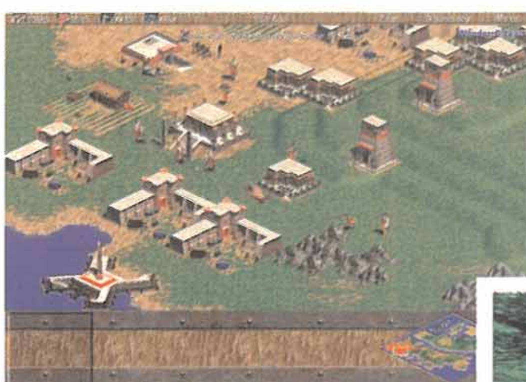
70 TOCA TOURING CAR (PC CD)

Realista como ninguno, este simulador de carreras de grandes utilitarios lleva al límite a nuestro PC, provocando la sensación de velocidad, como ningún otro juego lo ha hecho.

74 PC FÚTBOL 6.0 (PC CD)

La versión 6.0 del mejor manager de la liga española de fútbol ya es un hecho. Dinamic vuelve a dar el campanazo, mejorando lo que parecía inmejorable. Todas las opciones de siempre han sido llevadas hasta límites insospechados, lo que le hace el mejor programa manager de fútbol, de todos los tiempos.





98 AGE OF EMPIRES (PC CD)

El progreso de la civilización humana es algo que siempre nos ha llamado la atención, y por eso Microsoft nos trae este juego de estrategia que hará las delicias de los aficionados.

108 FLIGHT UNLIMITED II (PC CD)

La segunda parte del más preciosista, a nivel gráfico, de los simuladores de vuelo existentes. No lo dejes pasar.





NBA LIVE 98

LA NBA EN CASA

EA SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION, SATURN, N64**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
SIMULADOR

Electronic Arts dedica anualmente muchos esfuerzos en sus títulos de fútbol y baloncesto, pero este año han roto el molde. «NBA Live 98» es, al igual que en su versión de compatibles, un espectáculo de principio a fin. Posee un completo abanico de opciones, incluye detallados datos sobre cada equipo, e incluye un simulador excelente. Juegos como ´Este son los que hacen afición y se convierten en una compra muy recomendable para los aficionados a este gran deporte. ¿Cómo será el del año que viene?

★★★★

BOGGLE

¿LA P CON LA A...?

HASBRO
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
PUZZLE

Perteneciente a esa clase de juegos en los que hay que formar palabras, cuanto más largas y complejas mejor, llega esta conversión hacia ordenador del, con permiso de Scrabble, más clásico de los juegos de mesa didácticos.
Con cinco modalidades de juego diferentes, va a significar un gran reto para todo aquel que presuma de tener un vocabulario muy amplio.
«Boggle» está en castellano, inglés, francés, holandés y alemán, con lo que podremos desafiar nuestro intelecto en varios idiomas.

Frogger

Metamorfosis





KONAMI/HASBRO INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
PLATAFORMAS

Si el tiempo hiciera mella en los protagonistas de los juegos, Frogger sería una rana anciana a la que sus ancas no le responderían como antaño. Su gloria pasó hace mucho tiempo y parecía que nunca iba a volver... hasta que alguien decidió retomar la idea de aquel «Frogger» y adaptarla a los actuales gráficos 3D. No se trata de la primera vez que un personaje histórico se adapta a los tiempos; Pacman, Mari y Donkey Kong, entre otros, ya lo sufrieron.
El alma del juego sigue siendo prácticamente igual, aunque se le hayan añadido nuevas acciones. Nuestro imparable héroe batracio es capaz de realizar supersaltos, atrapar insectos con su legua busca-calor y croar con más fuerza que nunca. Su misión consiste en rescatar a multitud de renacuajos, y para ello serán necesarios unos reflejos y coordinación de acero.
La vista de la acción sigue siendo superior, ayudada por variados zooms, con la diferencia de que lo que antes eran unos pocos píxeles, ahora son divertidos objetos 3D. El resultado, sin llegar a ser espectacular, son unos decorados repletos de colorido y muy agradables para la vista.
No hay que olvidarse de sus opciones multijugador, ya sea en red o en un mismo ordenador –hasta cuatro simultáneos–. Divertido, pero algo monótono tras varias partidas.

J.J.V.

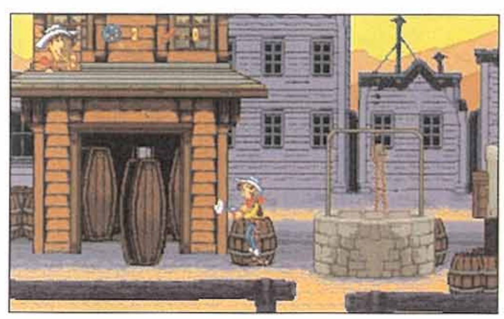
75

Lucky Luke

Más rápido que su sombra

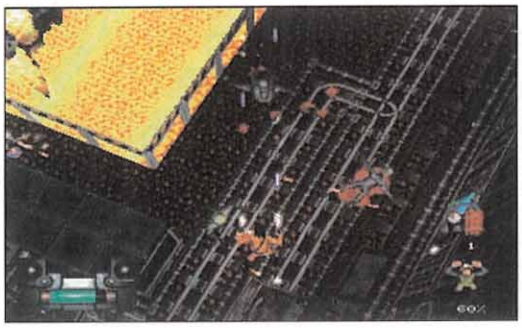
INFOGRAMES
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95)**
ARCADE

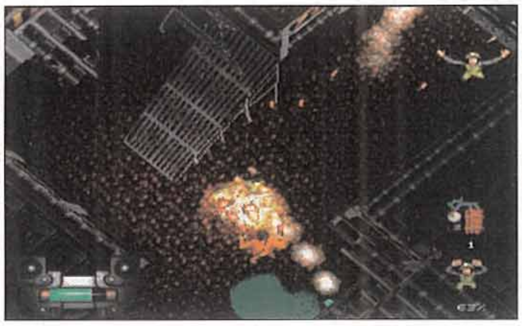
Infogrames sigue lanzando títulos basados en conocidas serie de dibujos animados. Haciendo un rápido esfuerzo de memoria nos vienen a la mente títulos como «Tintín en el Tíbet», «Los Pitufos» y «Spirou». Unidos al que ahora comentamos, poseen unas características comunes: se trata de juegos sin alardes técnicos con componentes de plataformas.
Para capturar a los malvados hermanos Dalton, nuestro protagonista deberá hacer buen

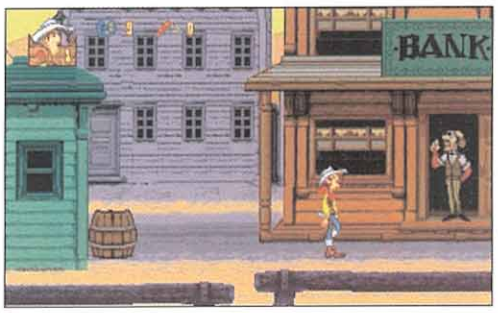


Machine Hunter

Gauntlet futurista



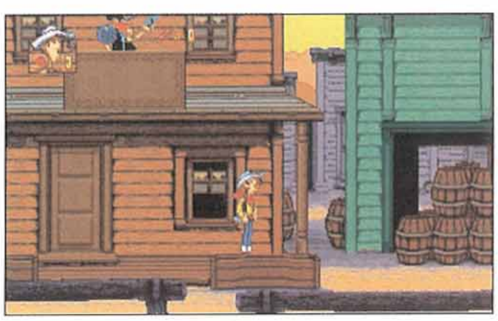




uso de la pistola si no quiere que su figura se vea adornada con algún agujero. Además, será fundamental un adecuado uso del salto y de otro arma de mayor potencia, la dinamita.
Se trata de un arcade con scroll horizontal, adornado con pequeñas subfases, que puede funcionar incluso en un 486-DX33. Los gráficos han sido diseñados en baja resolución y la música es un sencillo tema MIDI. Ideal para los más jóvenes.

J.J.V.

71



EUROCOM
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

En «Machine Hunter» encarnamos a un soldado, experto en robótica, que tiene que adentrarse en un complejo minero para rescatar a los trabajadores que han sido apresados por robots, cuyos circuitos de inteligencia han sufrido un apagón. Gracias a sus conocimientos, nuestro protagonista podrá introducirse en los androides que venza, pudiendo usar sus características.
Así de simple, se nos presenta este título, que hace un homenaje, un tanto fallido, al sempiterno «Gauntlet», ya que la pinta es idéntica, salvo por el ambiente futurista que le rodea.
Los gráficos, a excepción de las pantallas en alta resolución donde se presentan a los enemigos, vehículos y robots, son de una calidad normal, ya que la pixelación se hace por momentos excesiva, lo que, unido a lo complicado de los escenarios, hace que guiarse sea muy, pero que muy difícil.
Los sonidos son, tal vez, lo más sobresaliente de «Machine Hunter», gracias en mayor parte a la música, realizada en formato CD-Audio.
La jugabilidad se hace muy baja en ciertas partes del juego, pues entre los cientos de rampas, los miles de enemigos y la dominante oscuridad, lo más lógico es que nos perdamos cada dos por tres, teniendo que echar mano del mapa que, a la larga, será la pantalla que más activaremos.
Un juego que, dentro de su gran simpleza argumental y técnica, puede hacernos pasar un buen rato, no muy largo.

C.F.M.

68



TEST DRIVE 4

LA CALLE ES TU CIRCUITO

ACCOLADE
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

La cuarta entrega de esta histórica saga nos pone, de nuevo, al volante de los coches más codiciados del planeta. Todos y cada uno de ellos poseen unas prestaciones de impresión y han sido representados con gran fidelidad. Los circuitos cerrados han sido sustituidos por anchas calles de diferentes regiones con lo que esto conlleva: zonas de doble sentido, coches de policía y curvas por doquier. El juego recuerda a la saga «The Need for Speed» y es uno de los mejores juegos de coches del momento.

★★★★

MONOPOLY STAR WARS

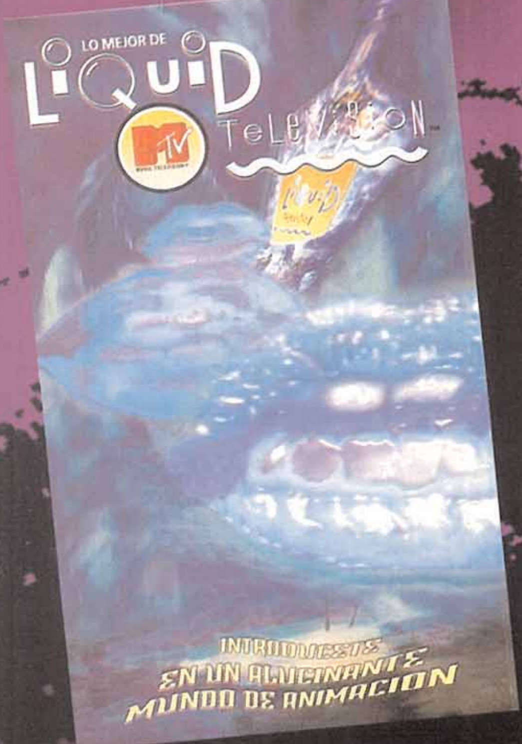
¡TE COMPRO LA ESTRELLA DE LA MUERTE!

HASBRO
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
JUEGO DE MESA

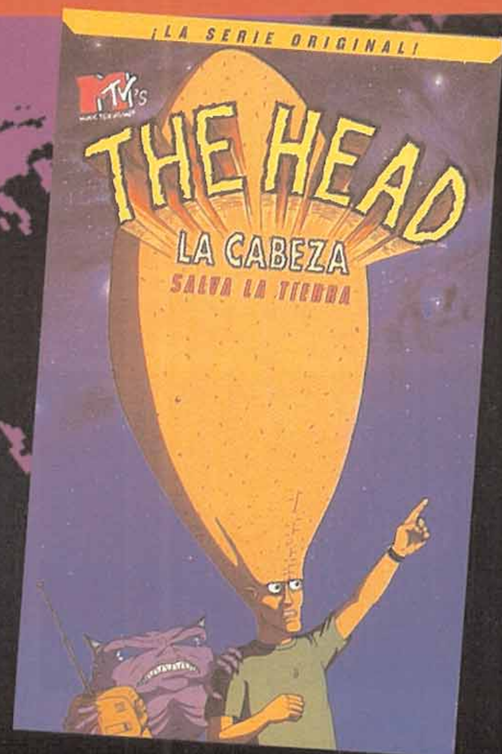
Idea interesante, simpática y original han tenido en Hasbro a la hora de unir dos elementos de tanto éxito como son el universo de «La Guerra de las Galaxias» y el «Monopoly». Las reglas son las mismas que las de el juego original, lo único que cambia son las calles, que ahora son escenarios de la trilogía, las cartas, que ahora pertenecen al imperio y a los rebeldes, y las fichas, que son los personajes principales. Un programa que puede hacer las delicias de pequeños y mayores.

MTV home video

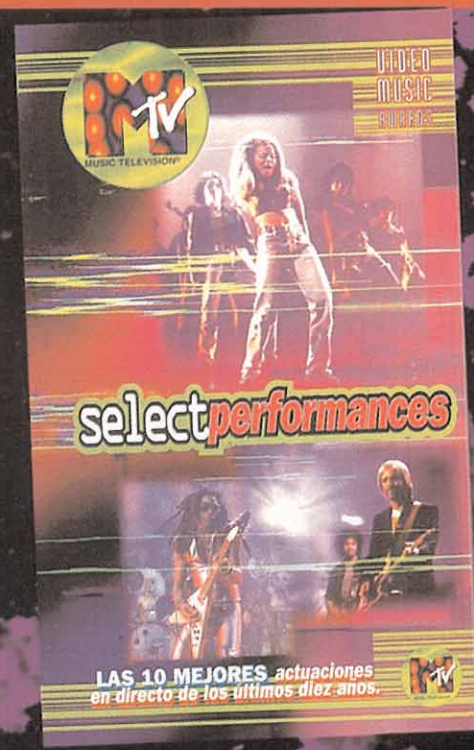
ENGÁNCHATE



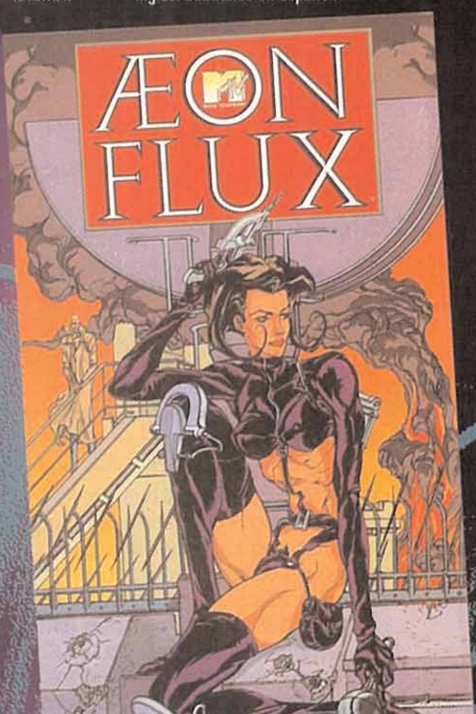
TITULO: LO MEJOR DE LIQUID TELEVISION
REF.: 83386
DURACION: 44 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



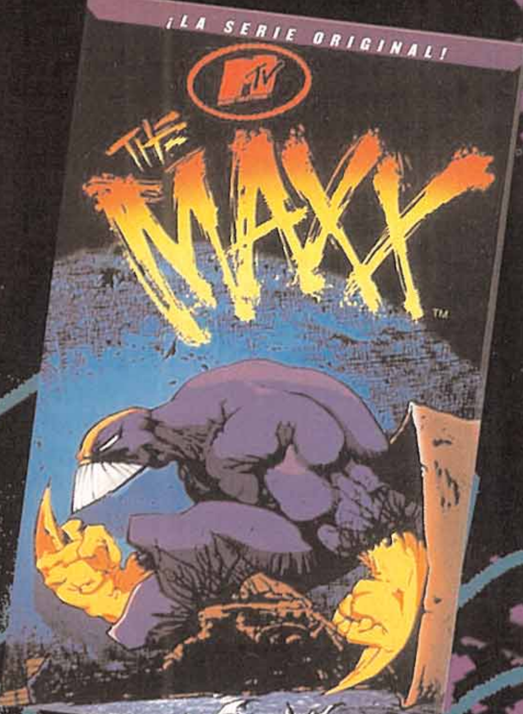
TITULO: THE HEAD
REF.: 11126
DURACION: 119 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 7 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



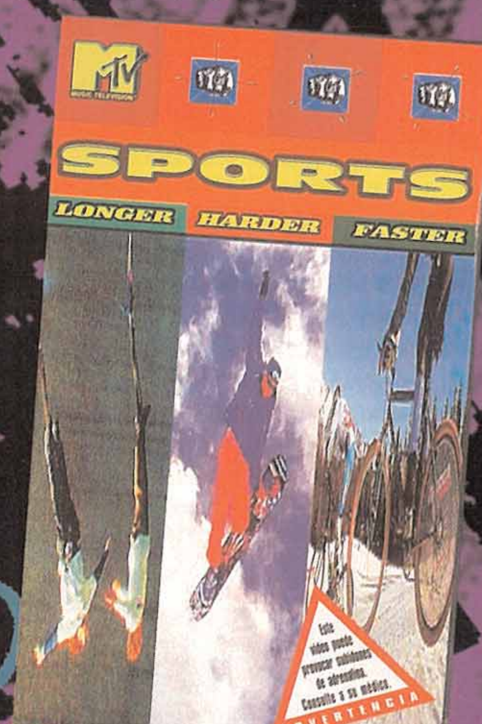
TITULO: VIDEO MUSIC AWARDS
REF.: 83381
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: AEON FLUX
REF.: 94533
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: THE MAXX
REF.: 11127
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: SPORTS
REF.: 83385
DURACION: 52 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.

AL CLAN

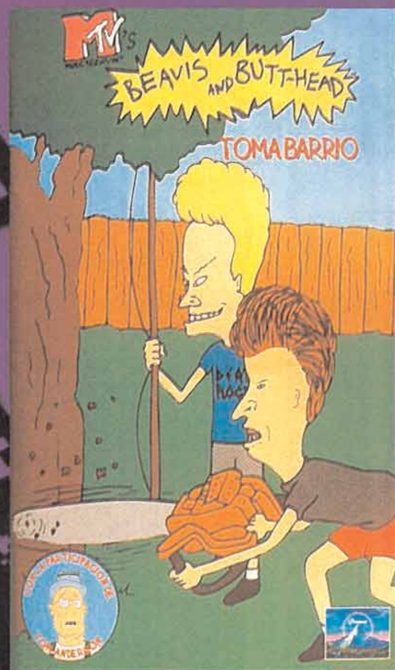
MTV Music Television home video

"Si no es MTV, Otros apesta"

súper vídeos de MTV



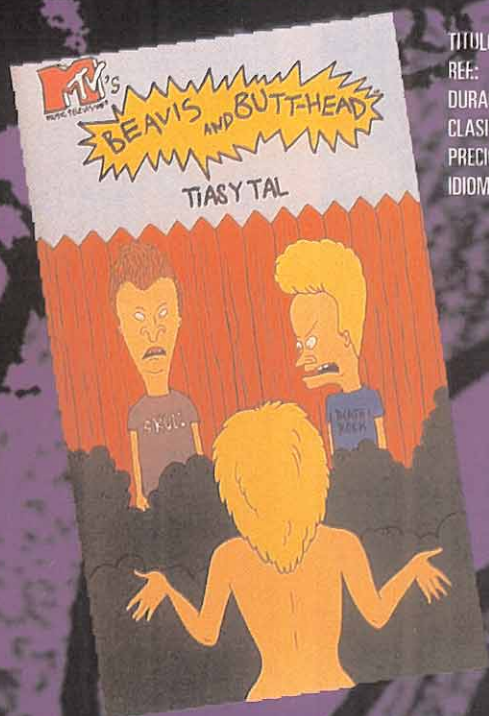
TITULO:	¡ EL TRABAJO APESTA!
REF.:	83390
DURACION:	46 Minutos
CLASIFICACION:	No recomendada menores de 13 años.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Español



TITULO:	TOMA BARRIO
REF.:	83387
DURACION:	46 Minutos
CLASIFICACION:	No recomendada menores de 13 años.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Español



TITULO:	EL JUICIO FINAL
REF.:	83389
DURACION:	42 Minutos
CLASIFICACION:	No recomendada menores de 13 años.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Español



TITULO:	TIAS Y TAL
REF.:	83388
DURACION:	48 Minutos
CLASIFICACION:	No recomendada menores de 13 años.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Español

También puedes realizar tu pedido por:

Teléfono 91 654 61 64
Fax 91 654 72 72
Email: silvia@hobbypress.es

CIC®

Recorta y envía este cupón a
HOBBY POST Calle de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes MADRID
Deseo recibir los siguientes vídeos...

Nombre y Apellidos: ....
Dirección:..Localidad:..............................
Provincia:...........................Código postal:.......................Teléfono (........) ....

Firma del titular

NT

ELIJA FORMA DE PAGO:

❐ Contra Reembolso
❐ Tarjeta de Crédito Visa número: ____ ____ ____ ____ Caducidad:....../..........
❐ Adjunto talón a nombre de HOBBY POST S.L.
❐ Giro Postal nº:..

Enviar cupón original

GASTOS Y FORMA DE ENVIO:

❐ **300 ptas** - Correo normal (Plazo de entrega 10-15 días)
❐ **750 ptas** - Agencia de transporte (Plazo de entrega 48 horas) Sólo península

G-Police
Batalla urbana

Corrupción, lucha armada, caos, dinero negro, mafia, todas esas cosas son las que rigen en Calisto, una de las lunas del planeta Jovian. El grupo G-Police, formado por expertos y veteranos policías, está ahí para acabar con todo eso y permitir a los pocos ciudadanos honrados que aún quedan, una existencia agradable en tan peligroso lugar.



PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Tras la guerra entre las diferentes naciones terrestres, los recursos militares se extinguieron y las poderosas corporaciones multinacionales se unieron para alzarse con el control total y explotar los recursos del resto de la galaxia en su nombre.

Mientras que las corporaciones comenzaban a desmilitarizar las colonias diseminadas por los diferentes sistemas solares, el G-Police fue formado a partir de veteranos policías, expertos en operaciones intraurbanas.
Nosotros encarnamos a Jeff Slater, un experto piloto recién reclutado por el G-Police, cuya truculenta historia familiar y social iremos descubriendo a medida que avanzamos en el juego.
A bordo del Havoc, un helicóptero de combate hecho especialmente para esta organización subpolicial, tendremos que llevar a cabo los objetivos que se nos encomienden que irán desde persecuciones a vehículos sospechosos, hasta destrucción masiva de edificios que ocultan contrabando, pasando por el chequeo de cargamentos, reducción de terroristas, disolución de manifestaciones, etc.
Tanto en blindaje, como armamento, el Havoc es el arma definitiva. Gracias a las prácticamente impenetrables planchas de plastiacero que recubren su armazón, este helicóptero es capaz de resistir estoicamente cualquier clase de disparo por muy duro que sea, a la vez que con su ametralladora, misiles buscadores, cohetes, y demás, puede acabar con cualquier adversario en segundos.
Tal es el poder del Havoc, que para que aquellos que lo cogen por

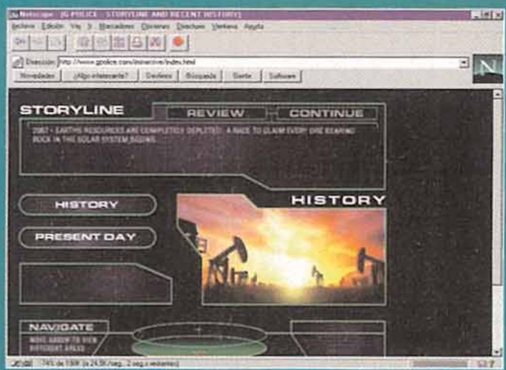


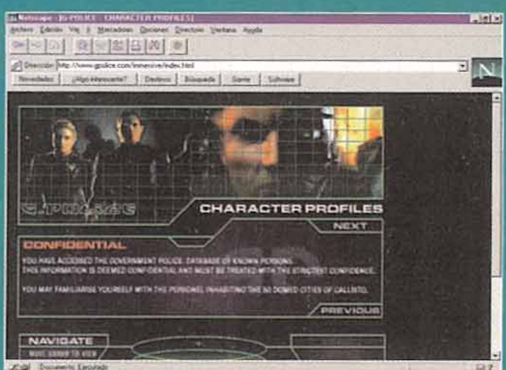




Los arcades alcanzan una nueva dimensión con «G-Police», convirtiendo nuestro PC en poco menos que una máquina recreativa

www.gpolice.com





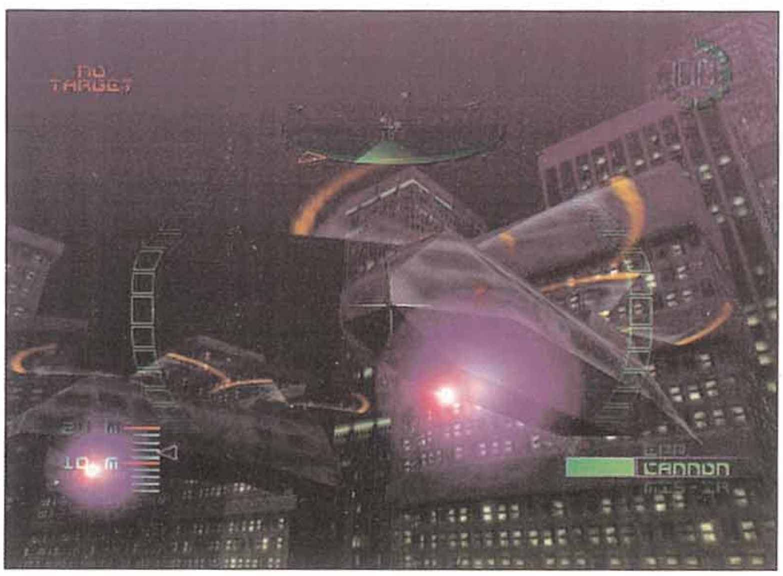
Ésta es la dirección a la que podréis dirigiros en todo momento para acceder a la más completa información acerca del último bombazo de Psygnosis. Con un interfaz completamente innovador y toneladas de material interesante, esta página Web es un sitio de visita obligada si lo que se quiere es saber todo acerca de «G-Police». Tendremos a nuestro alcance cosas como la descripción de las diferentes misiones a las que nos podremos enfrentar, los detalles técnicos sobre las armas, las fichas de los personajes, demos, vídeos, pantallas, la historia, patches de actualización que se centran sobre todo en la utilización de tarjetas aceleradoras alternativas, y muchas más cosas; todo ello amenizado por secuencias FMV que aparecerán constantemente en varias zonas de la página, mostrando imágenes del juego.



Podremos elegir entre varias vistas para controlar nuestro Havoc. Una desde el interior de la cabina, otra persecutoria, una estática y una última cenital, siendo ésta perfecta para bombardeos.



Las explosiones son de lo mejorcito que hemos podido echarnos a la cara en mucho, mucho tiempo. Su realismo prácticamente podrá haceros saltar del asiento si no tenéis nervios de acero.



primera vez no cometan una locura, los altos dirigentes del G-Police recomiendan una tanda de entrenamiento, con el objetivo de familiarizarnos con los mandos del mismo.

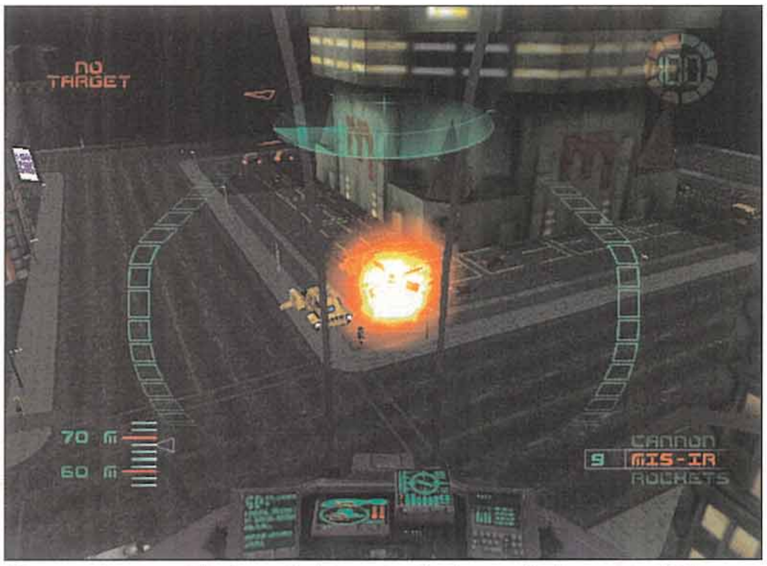
UN GRAN RESPALDO MONETARIO

Psygnosis ha respaldado el lanzamiento de «G-Police» con una campaña publicitaria multimillonaria que abarca desde un programa especial en la MTV, creado por el dibujante Peter Chung, donde se ofrecían trucos, códigos y novedades sobre «G-Police» y cuñas publicitarias en radio y anuncios en la televisión, ambos estadounidenses, hasta promociones en Internet. Además, se ha creado un sitio Web propio –www.gpolice.com–, con un interfaz basado en el del juego y multitud de información acerca del mismo. Dichas páginas han sido creadas usando las ventajas de la novedosa tecnología para audio y vídeo Macromedia Flash, lo que permite una mayor rapidez de navegación, a pesar de haber multitud de imágenes en movimiento.

Tal despliegue coloca a «G-Police» en la lista de los más "caros" del ➤



Los edificios pueden suponer un gran problema a la hora de maniobrar con nuestro Havoc por las calles de Calisto.



Hay que tener cuidado en todo momento de no afectar a los civiles con nuestros disparos y con las explosiones que provoquemos.

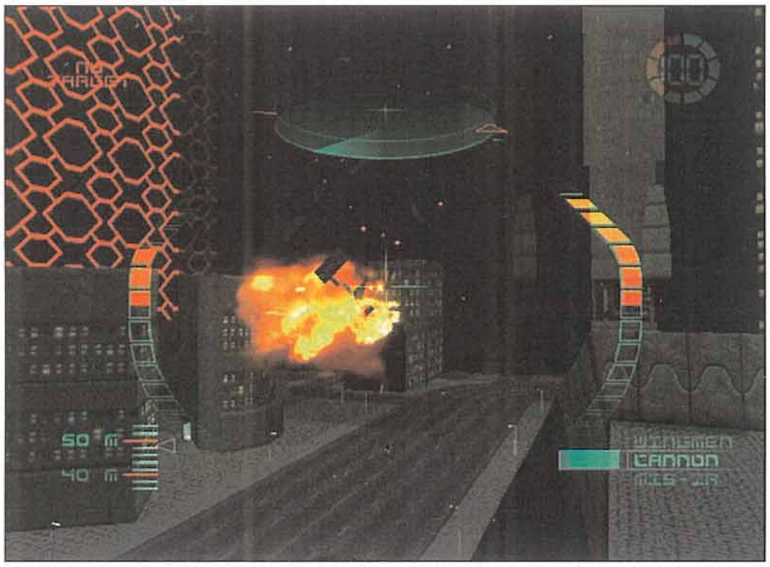
sector informático, acompañado por «Blade Runner», «FIFA 98», etc.

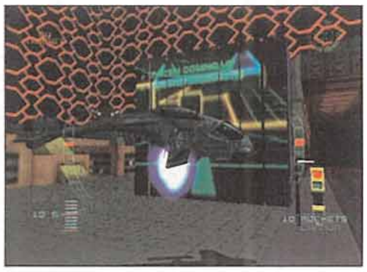
UN SALTO EN EL FUTURO

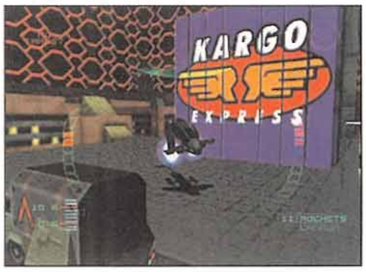
Con «G-Police» los típicos arcades de disparos pasan a una nueva fase de perfección tecnológica, dejando de ser simples jueguecitos, para convertirse en auténticas obras maestras informáticas.

La perfecta conjunción formada por el PC, una tarjeta aceleradora 3D y «G-Police», nos permite disfrutar en nuestra casa, y sin la tediosa y continuada inserción de monedas en una ranura, de una increíble máquina recreativa que nada tiene que envidiar de las existentes en los salones temáticos.

En cuestión de gráficos decir que «G-Police» resulta soberbio. Hasta ahora, y con la excepción de contados programas, como «Turok», «Quake 2» o «Hexen II», no habíamos podido ver en todo su esplendor la verdadera potencia del hardware 3D, y es que, aprovechando bien sus posibilidades, podemos llevar a cabo proyectos tan impresionantes como el título que nos ocupa. No sólo nos encontramos con una tremenda suavidad de movimiento, sino también con unos elementos de escenario súper detallados, una ambientación de ciudad nocturna como pocas hemos visto, unos efectos de luces multicolor, basados en los disparos y los cohetes de inyección de las naves, de gran calidad y las explosiones más realistas de cuantos arcades nos hemos echado a la cara.







El sonido también es un buen punto a destacar, en lo referente a las voces, porque «G-Police» ha sido doblado al castellano, anulando completamente la dificultad del idioma, con lo que entenderemos perfectamente las misiones que tenemos que realizar y los datos que recibamos en la central; la música, con su ritmo continuo y machacante, aumenta la ya de por sí elevada tensión que transmite el juego, al igual que los efectos de sonido, que no se quedan atrás en calidad en relación con sus homónimos visuales.

Puede que haya veces que al final de un artículo hayamos recomendado la adquisición de un título, pues su calidad técnica así lo merecía, pero nunca lo hemos hecho tan encarecidamente como ahora, pues «G-Police» supera con creces todo lo visto hasta el momento en el terreno del arcade. Es prácticamente incomparable, ya que a pesar de haber aparecido juegos con las mismas características generales, una vez entrados en detalles no podemos más que decantarnos por el que ahora nos ocupa.

Si de verdad queréis saber lo que es bueno y lo que un PC puede hacer llevado al límite, no podéis dejar atrás esta gran oportunidad.

C.F.M.

88





Fig.1 Grip Baseball

Fig.2 Grip Entrelazado

Fig.3 Grip Vardon

Fig.4 Mouse Drive™

PRESENTAMOS LA NUEVA FORMA DE EMPUÑAR UN PALO DE GOLF

PRESENTAMOS THE GOLF PRO, EL NUEVO ESTANDAR EN LA SIMULACIÓN DE GOLF.

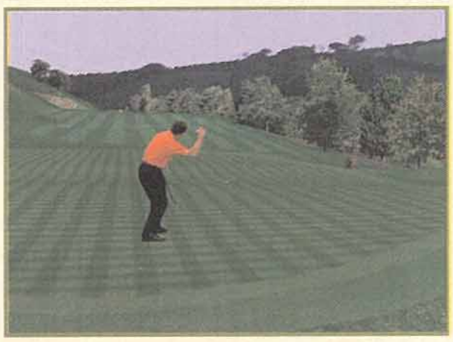




¿Un drive bajo para evitar el viento? ¿Un hierro 6 con efecto para rodear un árbol? ¿Un golpe explosivo desde lo más profundo del bunker? Control total. Golf total. Magníficos campos reproducidos hasta el último centímetro, texturizados desde la calle hasta el green, con cuidados bunkers y animaciones con más de 20.000 frames que te permitirán adoptar la posición correcta incluso en las situaciones más difíciles .

SIENTE EL PALO EN TUS MANOS; ESTÁS PREPARADO PARA COLOCAR LA BOLA. CON UN SUAVE MOVIMIENTO DE MUÑECA GIRA LA CARA DEL PALO. DESLIZA EL RATÓN HACIA ATRÁS Y CON DECISIÓN MUÉVELO HACIA ADELANTE PARA GOLPEAR LA BOLA CON UN PERFECTO SWING, SUAVE Y RÍTMICO, FUERTE PERO BIEN DIRIGIDO. SIENTE EL CONTACTO. LA BOLA ESTÁ EN JUEGO.

OPCIONES INIGUALABLES.
REALISMO SIN PRECEDENTES.



CON LOS COMENTARIOS EN CASTELLANO DE JAVIER PINEDO

THE Golf PRO

Protagonizado por Gary Player

UN GOLPE MAESTRO

CON LOS COMENTARIOS DE JAVIER PINEDO, CAMPEONATOS EN INTERNET CON HASTA 32 JUGADORES, 18 LECCIONES EXCLUSIVAS DE GARY PLAYER PARA MEJORAR TU TÉCNICA, 36 HOYOS DE COMPETICIÓN EN LOS CAMPOS DE HILTON HEAD NATIONAL EN CAROLINA DEL SUR, Y ST. MELLION INTERNATIONAL EN CORNWALL, INGLATERRA. MÚLTIPLES COMPETICIONES Y SISTEMA DE HANDICAPS INTELIGENTE.





EL SISTEMA MOUSE DRIVE™ EN THE GOLF PRO PERMITE AL JUGADOR UTILIZAR EL RATÓN COMO SI DE UN PALO DE GOLF SE TRATARA. MUEVE EL RATÓN HACIA ATRÁS Y REALIZA EL BACKSWING, MUEVE EL RATÓN HACIA DELANTE Y GOLPEA LA BOLA, INCLUSO CON EFECTO. EL RESULTADO ES UN REALISMO SIN PRECEDENTES

ST. MELLION INTERNATIONAL · Gary Player · Hilton Head National

POR SÓLO 2.995

MOUSE DRIVE

MUY PRONTO DISPONIBLE EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

empire INTERACTIVE

UN PRODUCTO DISTRIBUIDO POR dinamic multimedia

www.dinamic.com 91 6586008 fax 91 6532015

TOCA Touring Car Championship

Carreras a la inglesa

Los superturismos son una disciplina que supone un inmejorable escaparate para las mejores marcas del mundo. Lograr un campeonato de esta categoría, dejando atrás a los principales competidores en ventas, es un dulce que ansían muchas casas.



CODEMASTERS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

En Inglaterra, sin tener en cuenta a la Fórmula 1, los superturismos son uno de los eventos que más llaman la atención . De hecho, la competición inglesa es una de las más fuertes de Europa. Codemasters ha conseguido la licencia oficial de esta competición, lo que nos permitirá recrear con gran fidelidad todo tipo de carreras con coches y circuitos basados en la realidad.

¿SUPERTURISMOS?

A muchos esta palabra les puede sonar a chino, por lo que nunca esta de más una pequeña aclaración. Se trata de coches familiares –cuatro puertas– con motor de dos litros y fabricación en serie. Los motores no pueden pasar el límite de los 2000 cc. u 8.500 r.p.m. y la longitud mínima es de 4,2 metros. La carrocería debe ser idéntica a la que incorporan los modelos "normales" y las medidas de seguridad son incrementadas en todos los aspectos. Las limitaciones comentadas son sólo una pequeña parte de las que existen realmente y todo tiene un objetivo claro: la igualdad entre todos los modelos.
Este aspecto se refleja claramente en el juego y la elección de coche puede resultar más difícil de lo esperado. Sus prestaciones globales son similares, aunque cada uno se adapta mejor a una forma de conducción y circuito. Todo es cuestión de probar y probar para luego comparar tiempos.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Dado el carácter regional de este tipo de competiciones, los circuitos incluidos son todos del mismo país: Inglaterra. Sólo tres de los nueve incluidos pueden sonar al usuario medio: Silverstone, Donington y Brands Hatch. El campeonato, modo de juego más interesante de «TOCA Touring Car Championship», incluye un total de 12 pruebas en las que, como muchos habrán deducido, se repiten algunos trazados. Pero las normas de esta categoría son un poco diferentes a las de el resto, y lo que suele ser un

La fiel reproducción de los coches es el aspecto más llamativo



Máquinas sobre el asfalto



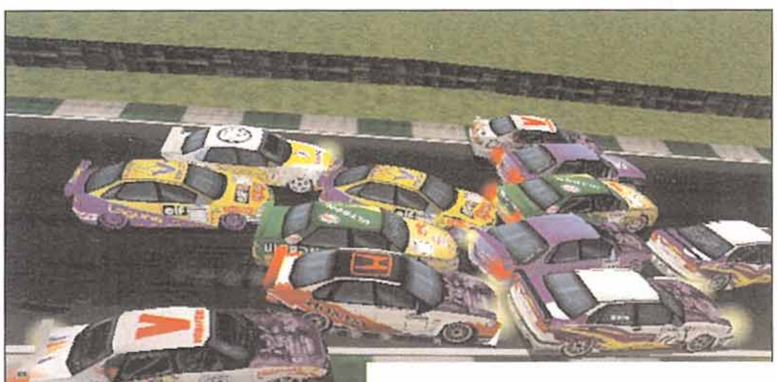



Muchas de las mejores escuderías tienen representación en este magnífico juego. Inicialmente, es posible elegir entre Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Honda Accord, Peugeot 406, Nissan Primera, Ford Mondeo y Opel Vectra, pero hay garajes cerrados con sorpresas en su interior para aquellos que logren las mejores marcas. Todos tienen tracción delantera, excepto el Audi A4. Esto le otorga una pequeña ventaja en trazados técnicos o mojados, pero su mayor peso consigue que la balanza no se desequilibre por esta diferencia. Cada equipo posee dos pilotos, por lo que nuestra misión será la de sustituir a cualquiera de estos sin que los resultados fuercen un cese fulgurante. En cada circuito se exige un número de puntos que deben ser satisfechos para no ser despedidos.






proceso de clasificación y carrera ahora se multiplica por dos: cada carrera se compone de dos mangas independientes, con su proceso de clasificación propio, siendo el resultado final la suma de las puntuaciones. De este modo, las 12 pruebas comentadas se convierten en 24 arduas y largas carreras.

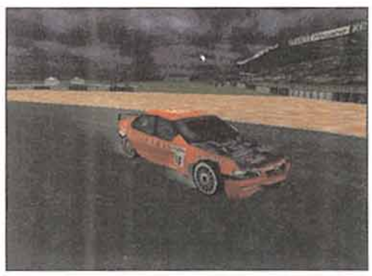


Los comienzos de carrera son el punto más delicado; si no andamos hábiles podemos quedar alejados de las posiciones de cabeza.

SIN REPAROS

La calidad visual conseguida, sobre todo con tarjetas aceleradoras, es digna de elogio. Todos y cada uno de los bólidos son fieles reproducciones de sus homónimos reales, quizá las de mayor fidelidad hasta la fecha. Los efectos de luz, cámaras y condiciones climatológicas





Una apurada de frenada tardía puede hacer que nuestro vehículo sufra las consecuencias de un pequeño accidente.

Hasta cuatro jugadores podrán competir simultáneamente en un mismo PC –dos en PlayStation–

dotan al juego de una espectacularidad muy elevada. Este detalle gráfico adquiere su máximo exponente cuando se producen colisiones entre los participantes; vehículos sin alerones, capós volando y cristales hechos trizas son habituales en estas duras carreras. Los circuitos son bastante simples y se echan en falta un mayor número de decorados alrededor del asfalto.



Los efectos que las luces producen sobre el suelo mojado dan lugar a escenas tan impactantes como la que veis aquí.

El manejo y la dificultad son aspectos íntimamente ligados. El primero requiere gran práctica, ya que los coches tienen cierta tendencia a derrapar. Hasta que no se consiga un cierto dominio no es conveniente pasar al campeonato. Aún después de mucha práctica, es complicado superar algunos circuitos.

«TOCA Touring Car» es un arcade indicado para aquellos que disfruten con rivales computerizados de gran nivel. Codemasters ha elegido un modo inmejorable de comenzar el año.

J.J.V.

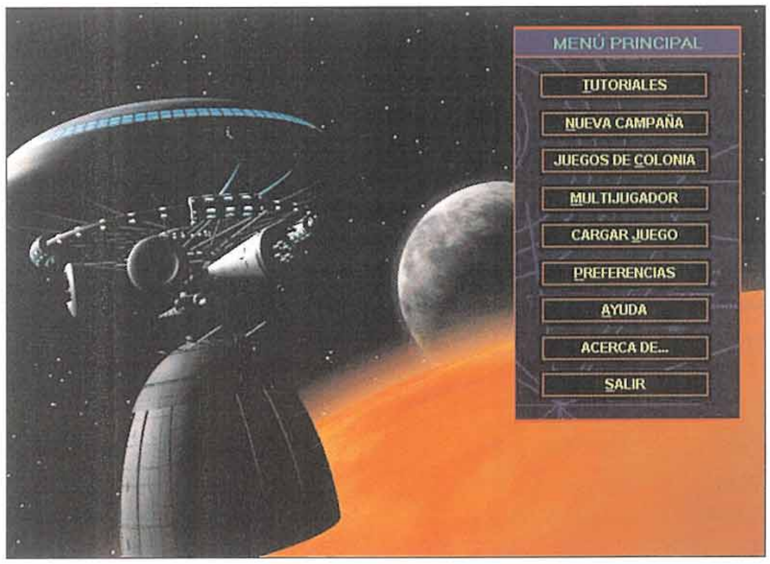
81

Outpost 2
La Tierra ha muerto

La primera parte de «Outpost» dejó un sabor de boca bastante bueno entre todos los aficionados a los juegos del género de la estrategia. Poco tiempo después, Sierra se ha decidido a lanzar la segunda parte, con algunas mejoras a nivel gráfico que, a decir verdad, no resultan especialmente espectaculares.

SIERRA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

El programa «Outpost 2», además de un juego de estrategia al más puro estilo, cuenta con un aliciente más de tipo literario, y es que contiene una novela en la que se basa el argumento del juego y que lleva por título «Destino Dividido». Tiene más de 100 páginas y está incluida en el CD; es decir, que para sacarlo en papel tendremos que tener conectada una impresora y una buena cantidad de papel dispuesta. Para visualizarla en pantalla, en el CD se suministra la aplicación Microsoft Viewer 97, mediante la que podemos ver documentos de texto, pero no así editarlos. Basta con instalarlo en nuestro disco duro del ordenador y comenzar a imprimir para disfrutar de unas horas de entretenimiento cultural.





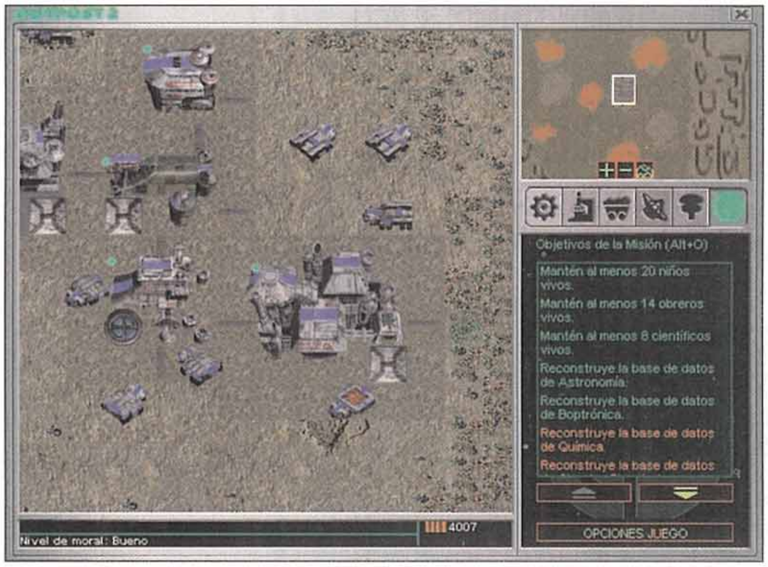




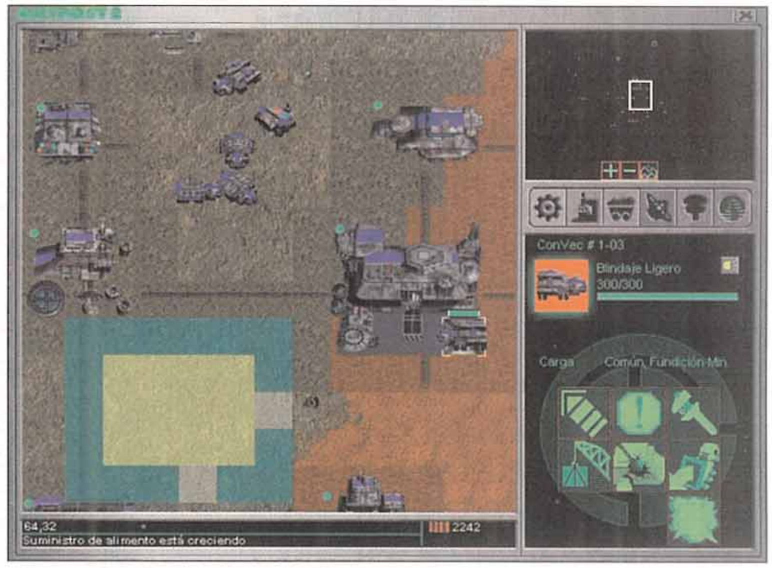
Las órdenes en «Outpost 2» las reciben los edificios y los vehículos, y no los personajes, que ni siquiera aparecen

EDIFICIOS Y VEHÍCULOS

En «Outpost 2» no es posible controlar a las tropas humanas. Las órdenes las reciben los edificios y los vehículos. Esto es, quizá, lo más llamativo del juego. El funcionamiento, por tanto, consiste en prestar atención a las objetivos de misión que aparecen al principio de cada sesión y, en la medida de los posible, ir cumpliéndolos en el menor espacio de tiempo posible. A la hora de cumplir esos objetivos es cuando intervienen los vehículos y los edificios. En las primeras misiones las órdenes son extremadamente simples; basta con ir a un lugar concreto y evacuar a las tropas a zonas más seguras. En las siguientes, las misiones son más bien de asentamiento y

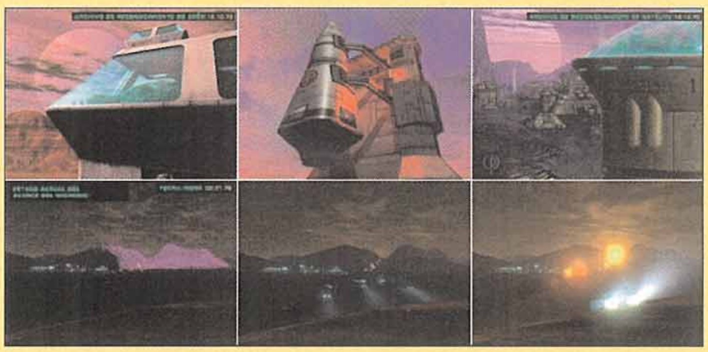


En todo momento podemos acceder a la lista completa de objetivos. Las frases rojas son objetivos cumplidos y las amarillas, por cumplir.



Una vez que hemos construido una flota considerable de vehículos, los podemos utilizar para levantar nuevos edificios o construir túneles.

Empezar de nuevo



La Tierra ha muerto. Éste es el apocalíptico principio de este juego. Todo comienza cuando tras una dura guerra en la superficie del planeta Tierra, todos los habitantes se vieron obligados a huir. Entre los colonos que sobrevivieron, la situación se hizo insostenible, llena de tensión. Todo el mundo quería liderar lo que podía ser un nuevo renacer. Los grupos que quedaron comenzaron a dividirse en bandos, hasta que finalmente dos grandes grupos liderados por dos personas fueron lo que sobrevivieron en esa dura pugna. La ideología de cada uno de ellos era totalmente diferente y no tardaron en surgir los enfrentamientos. Primero, se posicionaron en busca de mejores lugares; a continuación, comenzaron a construir nuevas fábricas y vehículos, y por último, se pasó a los combates. El más fuerte, el mejor armado sería el superviviente. La única esperanza era que aquel que consiguiese el poder al menos lo utilizara para el bien.

La mejor estrategia que se puede llevar a cabo es la de no dejar de construir ni investigar en ningún momento



en ellas habrá que construir nuevas fábricas y vehículos sin abandonar el suministro de alimentos y metales con el que abastecer a los colonos. Por último, y en las misiones más avanzadas, es donde comienzan las batallas por la supremacía y el poder.

CON PRISA Y SIN PAUSA

El secreto de este juego, al igual que muchos otros que pertenecen a esta misma modalidad, radica en no dejar en ningún momento de hacer cosas. Es decir, si tenemos un buen número de tropas –considerando a tropas a los vehículos y edificios– debemos hacer que en ningún momento dejen de producir ni de ir en busca de alimentos y metales. Es la única manera de sobrevivir en esa tétrica atmósfera de «Outpost 2». En caso de no hacer caso a estos consejos, la población comenzará a morir de hambre y nos resultará imposible cumplir la totalidad de los objetivos. Hay que recordar que aunque no controlemos a los colonos, si dejamos que estos mueran se acabará la producción, puesto que son ellos los que sustentan las fábricas.

Este título de Sierra es un buen juego de estrategia, quizá demasiado complicado por el gran número de objetivos que hay que cumplir en cada misión. Pero el principal defecto que le encontramos es que aporta muy poco con respecto a otros juegos de este estilo y al final puede resultar un poco pesado.

D.E.G.

74

PC Fútbol 6.0

Por toda la escuadra

Un año más, Dinamic Multimedia vuelve a la carga con su producto estrella, «PC Fútbol 6.0», con más opciones y novedades que nunca para que dirigir a tu equipo favorito sea, además de una gozada, todo un reto sólo al alcance de aquellos para los que el fútbol no tiene secretos.

DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
DEPORTIVO/BASE DE DATOS



El fútbol: deporte, espectáculo, juego..., y sobre todo emoción. Todo eso, incluido lo de deporte a juzgar por los sudores y la aceleración cardiaca que provocan algunos partidos, es lo que ofrece «PC Fútbol 6.0». Un buen simulador y un magnífico modo manager que hará las delicias de los aficionados y los no aficionados. Hemos tenido que esperar hasta la mitad de la temporada para disfrutarlo, pero ha merecido la pena.

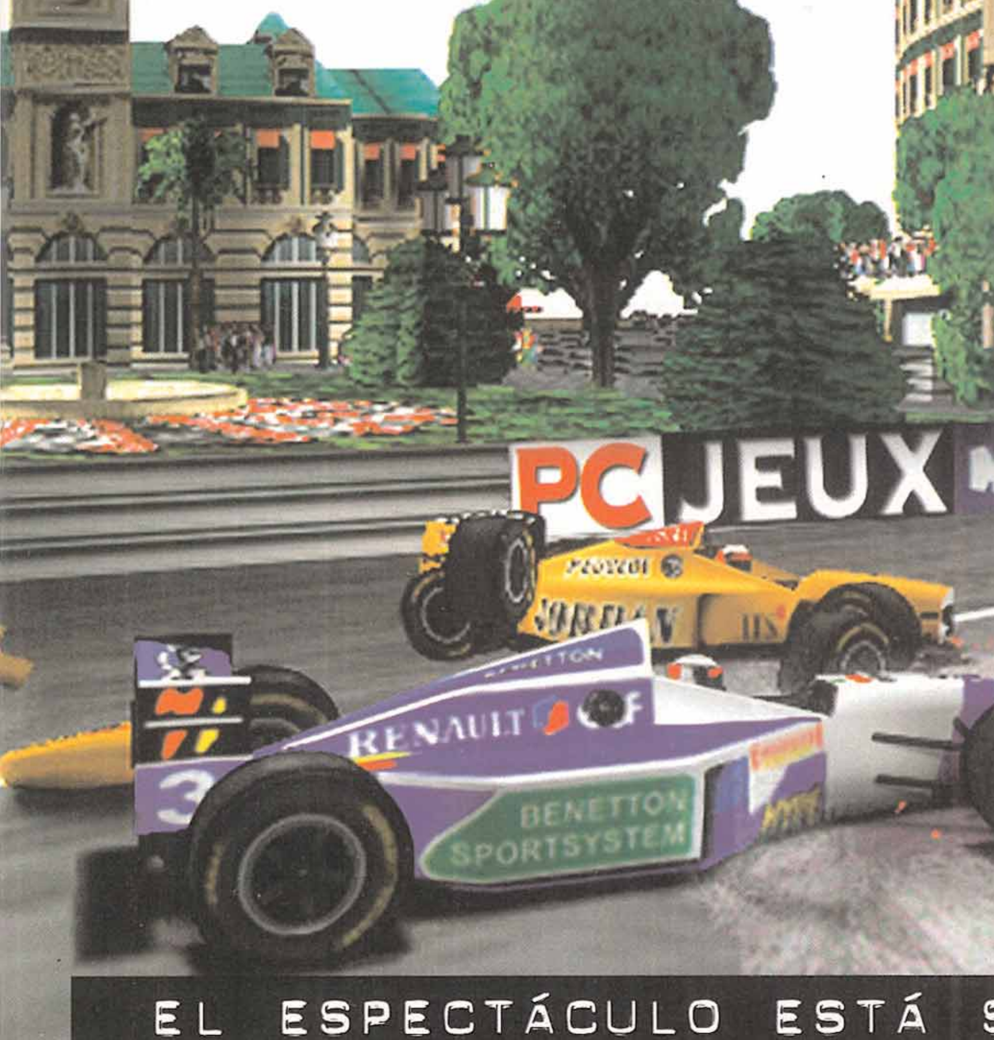
LAS OPCIONES

A primera vista, el menú inicial de «PC Fútbol» no es muy diferente al de la versión 5.0. Simplemente, en la parte de la izquierda, aparecen los iconos de las nueve figuras más representativas del club –segundos entrenadores, médico, psicólogo, ojeador, entrenador de juveniles, cuidador del campo, secretario, asistente y directiva– que, dependiendo del nivel de ayuda que hayamos seleccionado al principio de la partida, nos irán informando de las novedades que se vayan produciendo a lo largo del campeonato. Por lo demás, las opciones continúan siendo las de consultar resultados, clasificaciones, calendarios y caja o cambiar la alineación, tomar decisiones importantes para el buen rumbo del club o contratar o despedir empleados. Desde esos puntos se

Guía especial

F1 RACING SIMULATION

En Marzo se inicia el campeonato mundial de Fórmula 1. Una fecha que ahora os parecerá lejana, pero que en este deporte está a la vuelta de la esquina. Se necesitan muchos meses de entrenamiento para llegar en plena forma a Melbourne. La preparación física y mental corre de vuestra cuenta, y para la parte teórica os ofrecemos esta completa guía con todos los secretos de los 16 circuitos, amén de unos consejos que esperamos sirvan de gran ayuda a los debutantes en la categoría reina del automovilismo de competición.







Si queréis sentir al máximo la F1, debéis desconectar todas las ayudas prohibidas por el reglamento.

EL ESPECTÁCULO ESTÁ SERVIDO

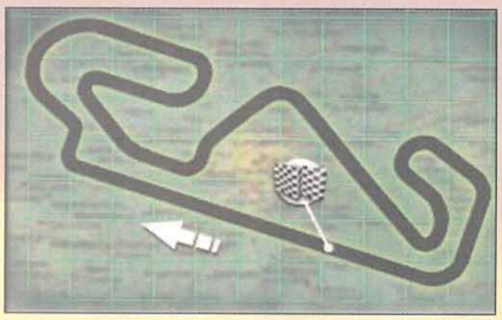
Tanto el manual del programa como la ayuda en línea cuentan todo lo que hay que saber sobre la configuración del monoplaza, por lo que hemos decidido centrarnos en los aspectos más abandonados en información; los circuitos y técnicas de pilotaje. Por supuesto, consideramos a nuestros lectores como ingenieros mecánicos que conocen a la perfección el arte de los reglajes y sus efectos en las prestaciones y en el comportamiento de sus monoplazas. Igualmente, sabemos que respetáis al máximo las reglas de competición, y competís en el modo realista-experto, con todo lo que ello supone en cuanto a la rigidez de las normas, dificultad en la conducción, acción de la física dinámica y fragilidad del monoplaza.

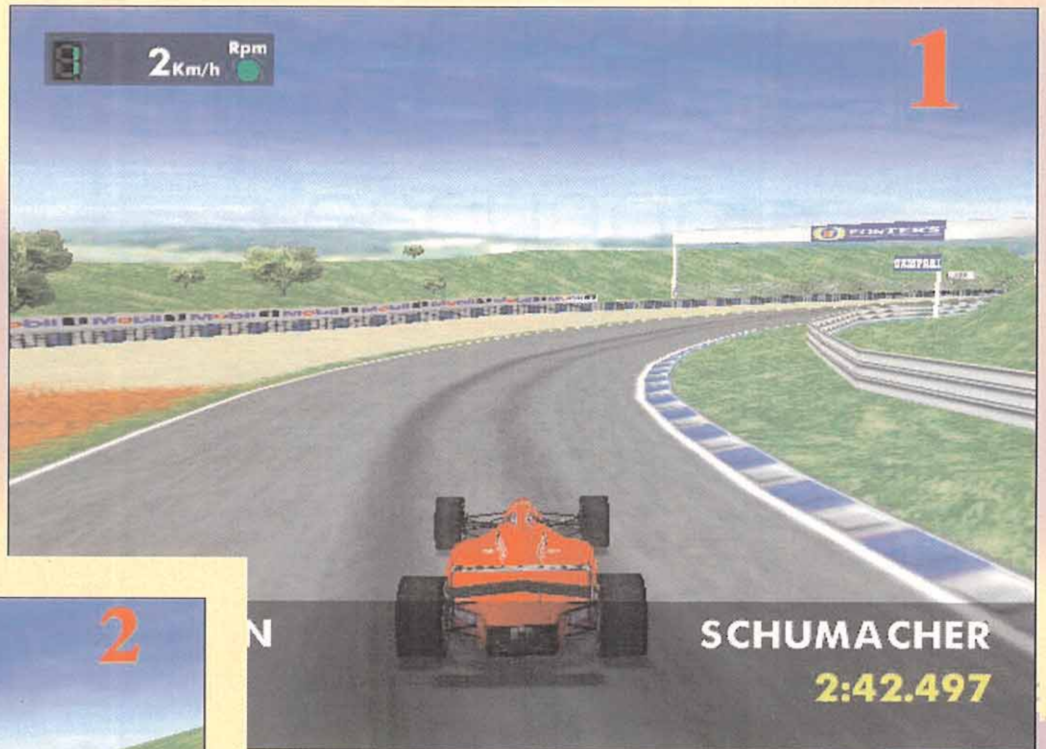
La Fórmula 1 es todo menos una ciencia exacta, por lo que los reglajes recomendados para las vueltas de calificación son muy relativos, todo depende de vuestro estilo de pilotaje, las condiciones metereológicas, etc. Y lo mismo puede decirse de la estrategia de carrera. En resumen, damos por entendidos temas como la diferencia entre los reglajes de calificación y de carrera, el pilotaje en suelo mojado o el subir al máximo el régimen del motor durante la calificación. Todos los datos se ofrecen con la idea de afrontar la carrera completa con el número de vueltas de la competición real y con las restricciones en el tiempo de entrenamientos, en la cantidad de neumáticos, sin olvidar la limitada duración de las gomas y del carburante.

A.T.I.

BARCELONA

Moderno y seguro









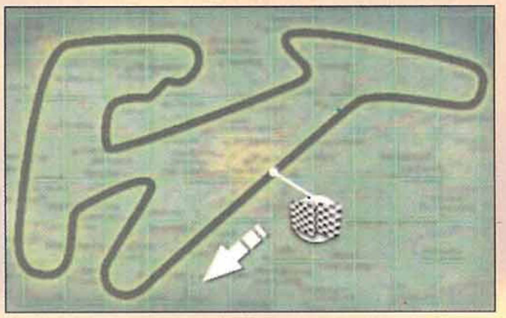
Un circuito envidiado por el resto de los organizadores de grandes premios por ser el preferido de los pilotos en lo que respecta a su seguridad. Es un trazado muy abierto, con muy buena visibilidad ante la ausencia de obstáculos geográficos y una señalización más que correcta. Es conocido por su kilométrica recta de meta, y se le considera como un circuito rápido, pues sólo cuenta con cuatro curvas lentas; el resto son curvas abiertas y parabólicas en las que se lucha contra la fuerza centrífuga. El recorrido tiene la peculiaridad de que casi nunca es llano, siempre estamos subiendo y bajando. El asfalto es muy bueno y la anchura de la calzada permite adelantar incluso en las curvas.

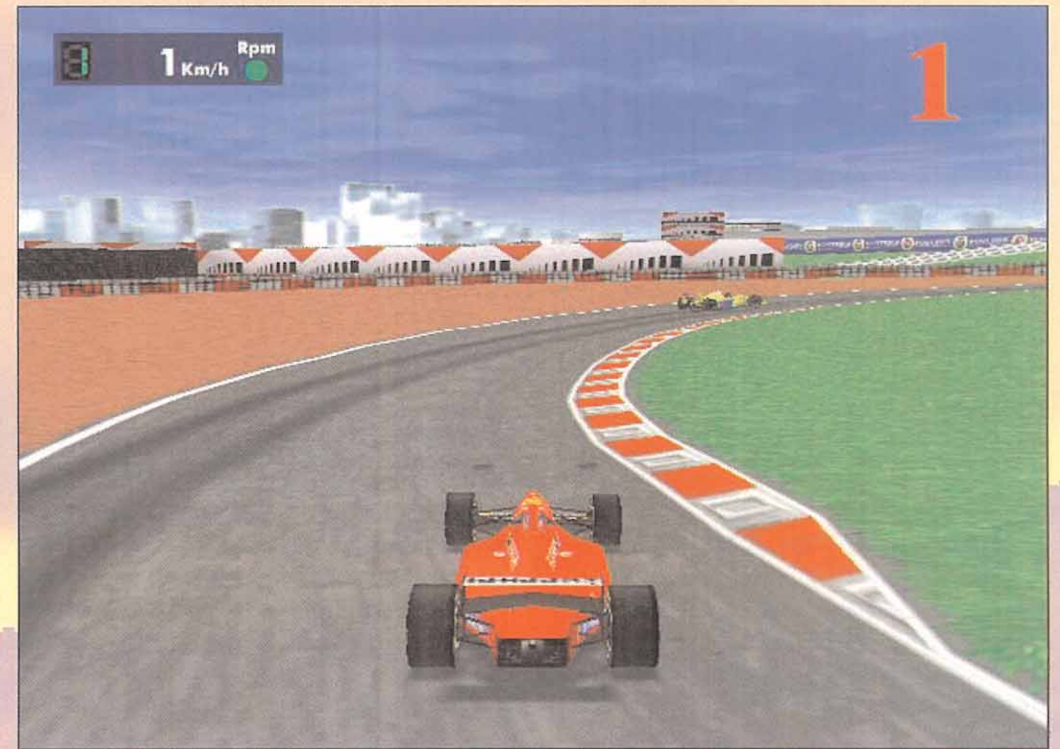
Tras pasar por debajo del cartel de la Caixa (Foto 2), nos espera la curva Elf, en 2ª y aprovechando el par motor para subir una cuesta con una curva en 3ª. Poco después, llega la primera parabólica, que tomamos en 4ª, reducimos a 3ª para mantenernos en la trayectoria y volvemos a pisar a fondo para atravesar una pequeña recta que termina en la curva Repsol (Foto 1), de doble vértice y un auténtico sufrimiento para el cambio: 2ª-3ª-2ª-3ª y acelerar a tope a la salida hasta llegar a Seat, curva cuesta abajo muy cerrada de 1ª-2ª. Ahora pasamos por una curva abierta para ir al máximo y encontrarnos al final a una gemela de Seat, pero en sentido ascendente. Una nueva curva abierta da paso a la segunda recta y se inicia el descenso con una curva amplia en 4ª que inicia una recta tras la cual está la última curva lenta de 2ª que se abre en una rápida de 3ª-4ª. Después llegamos a una curva de 3ª, tras la que se inicia Banc Sabadell, una zona rápida con dos curvas amplias de 3ª-4ª (Foto 3), que da acceso a la recta de meta.

Es la longitud de la línea de meta la que invita a aligerar el monoplaza, por lo que los alerones pueden ir en 8-10. Todos los elementos de la suspensión deben ir bastante duros, entre 90-70. Podemos reducir la dirección a 15º para mejorar el paso por las curva parabólicas. La calidad del asfalto es tan buena que podemos bajar la altura de la carrocería hasta 58 mm, lo que nos dará un efecto suelo adicional muy de agradecer en curvas como Elf o Seat. La estrategia de carrera nos puede llevar a arriesgarnos a cargar mucho combustible en la salida y hacer una única parada en boxes, porque el resto de los equipos hace dos y nos podemos beneficiar de ello a costa de no quemar demasiado los neumáticos y perder prestaciones en el primer tercio de carrera ante el peso extra del depósito lleno.

BUENOS AIRES

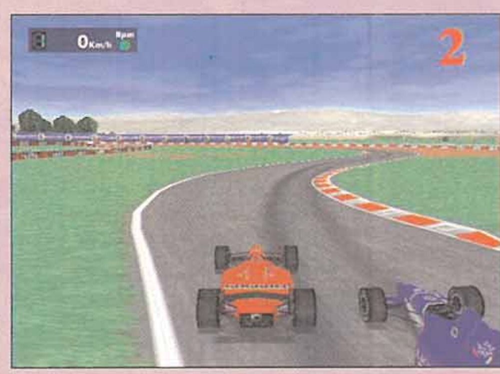
El Mónaco argentino





Un trazado muy lento que exige lo mejor de nuestras manos y de la mecánica. De hecho, el año pasado ganó nada menos que Damon Hill al volante del Arrows, lo que demuestra que en Buenos Aires las prestaciones puras son lo de menos. La calzada es muy estrecha, lo que dificulta aún más los ya de por sí complejos adelantamientos, que sólo son recomendados en las dos rectas. Está bien asfaltado, pero las rampas y peraltes nos obligan a cuidar al máximo la estabilidad del monoplaza. No conviene apurar mucho la mecánica a lo largo del Gran Premio porque el calor y el diseño del circuito provocan numerosos abandonos –el año pasado sólo diez coches cruzaron la línea de meta–. Casi todas las curvas son muy traicioneras, con radios cambiantes, doble vértice, ángulos cerrados, etc.

La primera curva es muy engañosa, parece abierta e invita a ir en 3ª, pero luego se cierra y lo mejor es llegar a ella y pasarla en 2ª. Luego viene una semicurva en 4ª y llegamos a la primera curva en U, en 2ª y con mucho cuidado de no atascarse en la trampa de arena. Tras esta primera prueba seria, una curva en 3ª y acelerar hasta llegar a una curva parabólica (Foto 3) en la que deberemos jugar en 3ª con el freno y el acelerador para no abandonar la trayectoria ideal y enfilar con garantías una larga recta en la que podremos ir a tope hasta frenar ligeramente en una semi curva y posteriormente dar el pisotón y meter 1ª para subir una curva empinada y muy cerrada (Foto 1). Ya estamos en la parte más lenta del circuito, porque seguidamente vienen nada menos que cuatro curvas enlazadas en chicanes (Foto 2), en las que tendremos que jugar con el cambio entre segunda y tercera. Una zona muy divertida para los amantes de la conducción a la que sigue una curva en 3ª y una corta recta que termina bruscamente en una curva muy cerrada y corta en 2ª y en una bajada que nos conduce a otra curva lenta que da paso a otra pequeña recta en la que está la el carril de entrada a boxes. El último obstáculo hacia la recta de meta es, una vez más, una curva en 2ª.

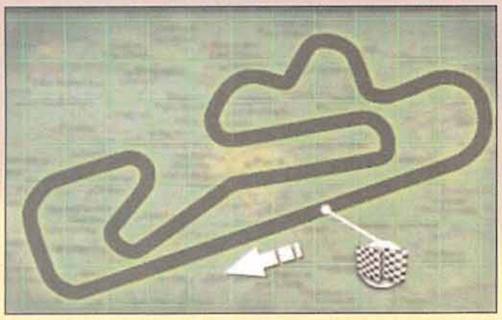




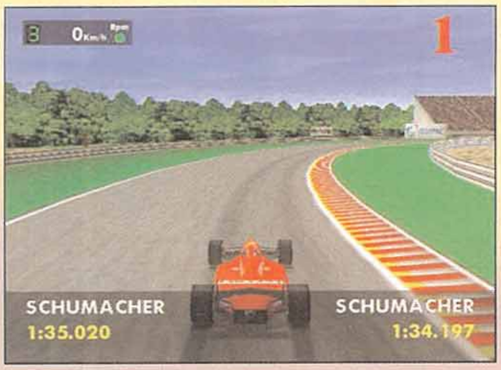
En la configuración del monoplaza durante las vueltas de clasificación, debemos optar por alerones en 10-14, ángulo de la dirección en 25º, y endurecer los muelles en torno al 80-70. Las barras estabilizadoras juegan un papel fundamental ante la preponderancia y complejidad de las curvas, los valores deben ser de 50-60. La altura no conviene bajarla de los 70 mm. Los amortiguadores de choque entre 50-40 y los de rebote en 90-70. Claro está que durante la calificación podemos aumentar las revoluciones del motor hasta una fiabilidad del 50%, pero durante la carrera es casi imprescindible reducir a 16.000 rpm para no reventar el motor ante la dureza de la carrera. La estrategia es la normal en los circuitos lentos, neumáticos tipo D, cargar poco combustible y al menos dos paradas en boxes.

ESTORIL

La ruleta portuguesa



El Autodromo do Estoril es uno de los mayores sufrimientos de la temporada. Un circuito tosco, incómodo, estrecho y con curvas hechas para poner a prueba nuestros nervios. El asfalto es un come-ruedas de primera y ante la poca distancia a las barreras de protección, las trampas de arena son pozos de tierra y la hierba es tan alta que con sólo rozarla con la goma perderemos el control.



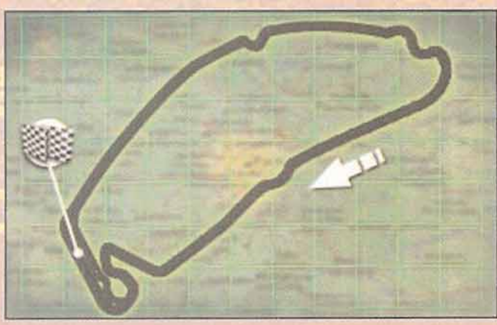


El primer tramo del circuito no presagia lo que viene después, pues encontramos dos curvas abiertas de 4ª, pero la alegría del pie sobre el acelerador se esfuma al llegar a una horquilla de 2ª en la que el piano nos vendrá de maravilla para no perder la estabilidad, algo que se repite a continuación con otra horquilla de 1ª muy empinada. Iniciamos una recta con que concluye en otra horquilla que podemos pasar en 3ª subiendo por el piano de salida. La siguiente curva es de 2ª en subida y tras ella podemos pasar en 4 una curva abierta hasta llegar al puerto de montaña (Foto 2), una doble curva súper-empinada que es un auténtico calvario. Si lo superamos, una chicane con el primer giro en 4ª y el siguiente en 2ª. Como curva de entrada a recta de meta nos las veremos con la mítica parabólica de Estoril (Foto 1), una curva de radio constante en la que cambiaremos entre 3ª y 4ª.

Hay que subir los alerones hasta 14-16 y ablandar las suspensiones para no comprometer la linealidad. Al menos tres paradas, porque los neumáticos deben ser del tipo D y se desgastan rápidamente.

HOCKENHEIM

Vuelo raso



Más de 360 km/h en cualquiera de las rectas que componen un trazado de simple diseño y espectacular presencia. Cuatro rectas enlazadas por nudos en forma de chicanes y una parte final con curvas de infarto rodeadas por colosales graderíos en lo que ya se conoce como el "Motordome" o zona del estadio.



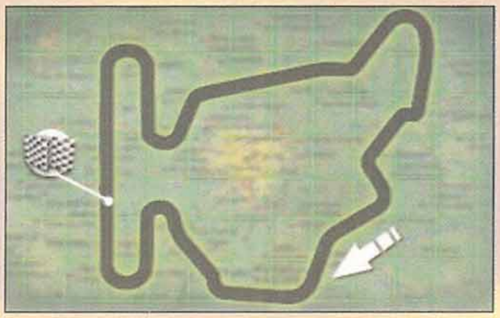


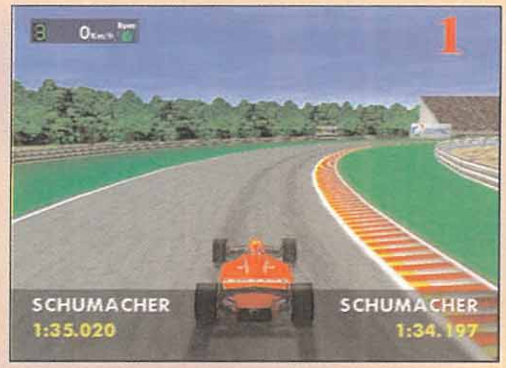
La recta de meta se une a la primera autopista mediante una curva muy abierta a pasar en 4ª. A la primera chicane (Foto 1) se entra en 2ª para el primer giro, pisamos ligeramente el freno y metemos 1ª para el segundo giro. Tras la segunda recta, otra chicane muy parecida a la primera, pero inversa en cuanto al cambio; 1ª para el primer giro y 2ª para el siguiente, pasando a tercera para el último. La tercera recta termina con otra otra chicane cuyo primer giro puede tomarse en 3ª para luego pegar el pisotón y pasar en 2ª el siguiente giro. Entramos en la parte final del circuito tras otra recta que acaba con un giro abierto en 3ª y la llegada al MotorDome (Foto 2), que se compone de una primera curva cerrada en 2ª, una prolongación amplia, curva hacia la derecha en 2ª y la última en 3ª-4ª.

En Hockenheim los alerones se ponen casi por adorno, ya que se bajan a 2-4. Tan poca carga puede subsanarse bajando la carrocería hasta los 45 mm. Las suspensiones tirando a fuertes, dejando los amortiguadores de choque y las barras un poco más relajados por las chicanes y olvidándonos de poner topes de goma. Son sólo 45 vueltas, por lo que podemos apostar por un único repostaje si salimos en primera posición, dos si no tenemos buena calificación.

HUNGARORING

La tortuga magiar







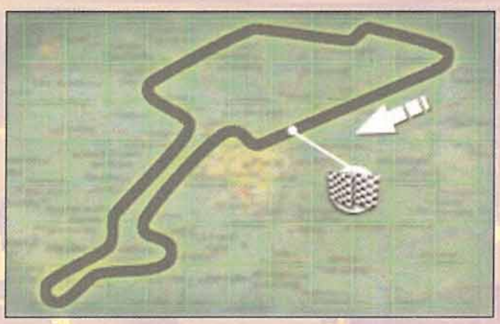
El circuito de Budapest es tal ensalada de curvas que acabas mareado de tanto girar la cabeza. Sólo se puede adelantar con seguridad en la recta de meta, y además de no ser muy larga, termina en una curva descendente. Es una de las carreras más agotadoras físicamente, puesto que hay que estar continuamente subiéndose por los pianos. Sólo con la preparación que ya debéis se puede tener éxito en la centrifugadora húngara.

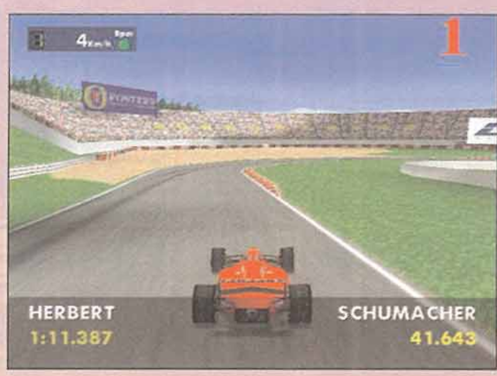
Al final de la recta de boxes nos espera el vértigo en forma de curva en bajada de 2ª-3ª (Foto 1). El pronunciado descenso continúa hacia una curva cerrada de 2ª, suerte que podemos recuperarnos al llegar a una curva abierta que podremos tomar en 4ª siempre que nos subamos por el extenso piano de la salida. Tras una fugaz recta viene una chicane tan fácil como pasarla en 4ª para posteriormente entrar en una curva de radio constante cambiando entre 3ªy 4ª. Nos acercamos a la parte más tediosa del trazado, y para empezar una chicane muy cerrada (Foto 2) que precisa de mucho control en 2ª. Luego viene un par de curvas de 3ª y otra pequeña recta con un amago de curva. Volvemos al caos con una curva de derecha en 3ª, otra chicane de 2ª-3ª, una curva estrecha y corta de 2ª y la entrada en recta con una curva de 2ª-3ª.

La clave de la configuración es pegar el coche al suelo con los alerones en 14-18. El fondo plano se derretirá contra el suelo si bajáis por debajo de los 60 mm. Ángulo de giro a tope, suspensiones y barras resistentes para que el coche no vaya dando tumbos. Poner el equilibrio de frenada hacia atrás es una buena idea si dominamos el arte de sobrevirar para colocar el monoplaza en las múltiples curvas. Las 77 vueltas del Gran Premio nos obligarán a repostar tres veces. Los neumáticos deben ser de tipo C si no queréis entrar hasta cuatro veces en boxes.

NÜRBURGRING

Made in Germany







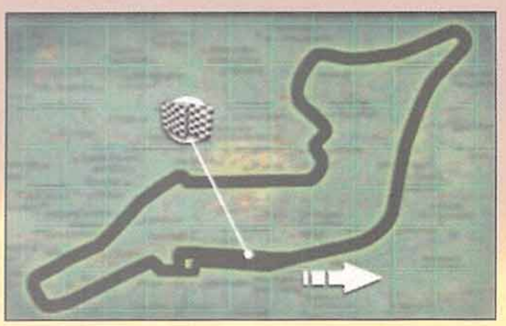
El GP de Europa que se celebra en suelo alemán es una oportunidad para demostrar nuestra calidad. Es pequeño y rápido, pero la estrechez de la calzada y la escasa longitud de las rectas hacen difíciles los adelantamientos.

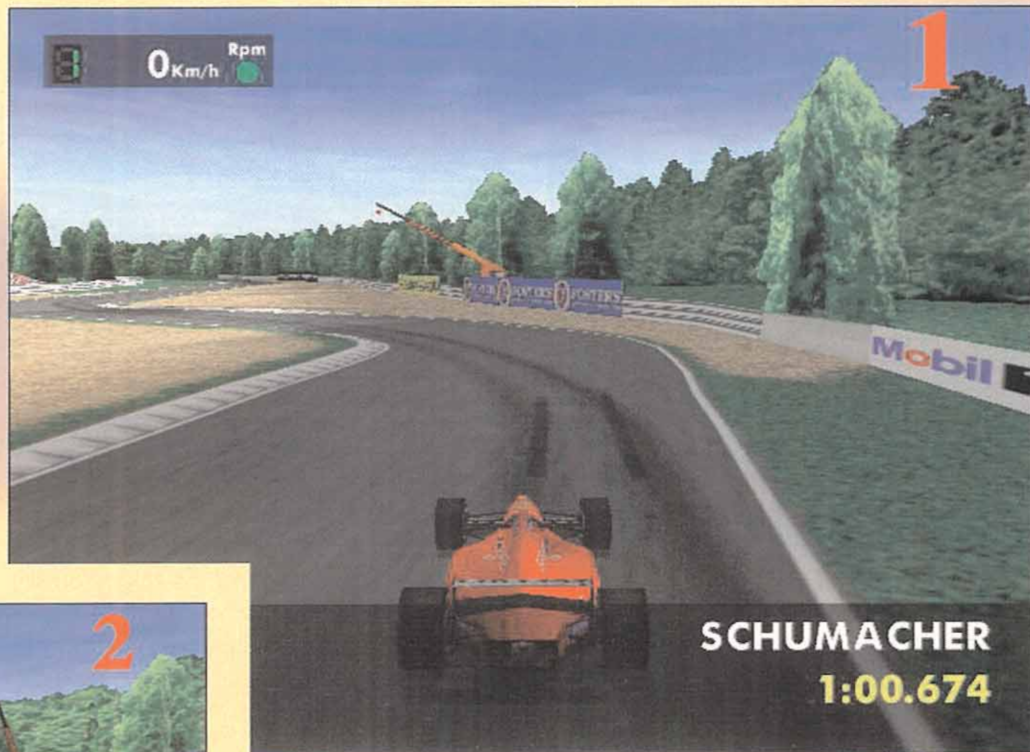
La recta de boxes concluye con una chicane que pasaremos con esta combinación: 3ª-4ª-3ª para salir acelerando a fondo hasta frenar y meter 3ª en una curva ascendente a la que sigue una curva cerrada en 2ª. Una recta cuesta abajo nos lleva hasta la horquilla (Foto 1), que puede superarse en una 2ª muy corta y dejando caer el coche; si aceleramos, el trompo es casi seguro. Un badén nos oculta una chicane muy amplia de 4ª-3ª y luego dos curvas consecutivas de sentido alterno de 3ª-2ª. Podemos acelerar al máximo y pisar el piano para mantener la trayectoria en la recta con semicurva, luego tendremos que frenar ante una chicane de 3ª en la que la maniobra de la foto 2 está penalizada. Finalmente, una curva cerrada abre la línea de meta.

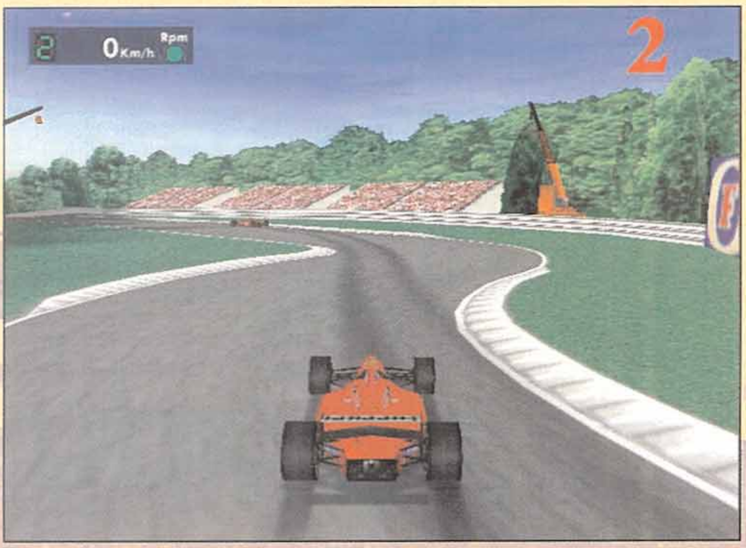
Los alerones en 12-14, todos los componentes de la suspensión a 3/4 de su resistencia a la extensión, altura en 70 mm, y ángulo de giro en 25º son los valores más adecuados para la calificación. Durante la carrera, dos repostajes y ruedas tipo D.

IMOLA

Ya no es lo mismo







Quién te ha visto y quién te ve, Imola. Eso dicen los aficionados a la Fórmula 1, porque las trágicas muertes de Ayrton Senna y Roland Ratzenberger obligaron a variar el trazado para aumentar la seguridad. Se eliminaron Tamburello, donde el astro brasileño perdió la vida, Acque Minerale y Rettifilo. Se ha ganado en seguridad, pero el circuito ha perdido gran parte de su carisma. No obstante, sigue siendo uno de los más divertidos del campeonato. El Autodromo Enzo&Dino Ferrari se convierte en coto de los tiffosi, que disfrutan de la genial combinación entre rectas y curvas, aunque en general se le puede considerar como un circuito rápido. La señalización es excelente, el asfalto es de primera calidad y los únicos baches se deben a los badenes y rampas, la auténtica esencia de Imola. Mucho ojo con los pianos, están sin pintar, son muy altos, y la más mínima pasada por encima nos hará botar como un balón.

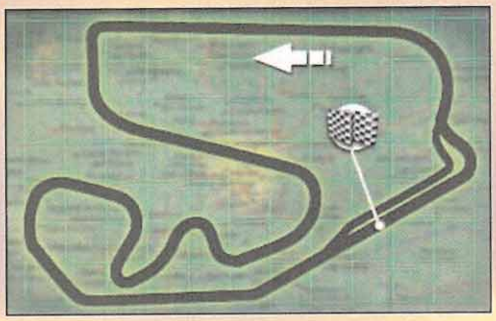
La prolongación en curva de la recta de meta que daba lugar a Tamburello se ha acortado y además se ha colocado una molesta chicane (Foto 1) que nos obliga a frenar y cambiar a 2ª. Acelerando a tope pasamos en cuarta una curva abierta y entramos en la recta de Rettifilo que también ha sido acortada con una curva cerrada en 2ª. A continuación, Tosa sigue estando ahí y nos espera para que luchemos con ella en 2ª-3ª. Empieza la cuesta arriba que nos lleva a Piratella, la sortearemos en 3ª y la violenta cuesta abajo que llevaba a la chicane de Acque Minerale es ahora una curva abierta en 4ª a la que sigue una curva estrecha y cerrada en 2ª que abre la recta que nos lleva a la variante Alfa y su clásica chicane (Foto 2), en 2ª y con mucho cuidado de no pisar los pianos o saldremos volando como Rubens Barrichello. Llega el descenso más famoso de la Fórmula 1 (Foto 3), que finaliza con Rivazza, en 2ª a la que sigue su gemela, y pisamos hasta poner 5ª y pegar el frenazo para tomar la chicane de la variante Bassa en 2ª y entrar en la recta de meta.

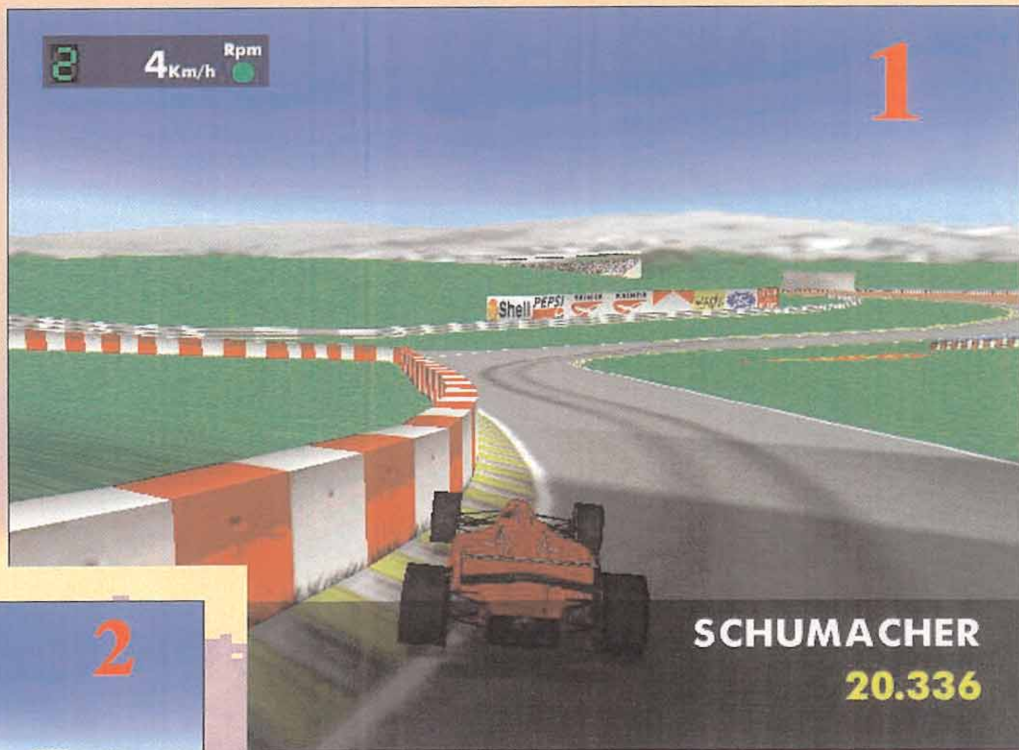


Existen muchos sitios para adelantar, pero aún así no conviene despistarse en las vueltas de calificación. Una configuración bastante acertada es: alerones en 8-12, dirección en 20º, muelles en 80-70, barras estabilizadoras en 50-60, altura en 70 mm., amortiguadores de choque en 50-40 y de rebote en 90-80. En la estrategia de carrera podemos arriesgarnos a salir con mucho combustible, neumáticos C y hacer una sola parada en boxes.

INTERLAGOS

Cuidado con la samba









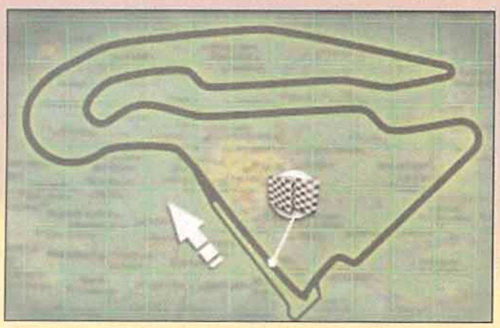
Sí, la samba brasileña es la atmósfera de este Gran Premio de Brasil, pero este circuito tiene tal cantidad de curvas que si no vamos con cuidado la bailaremos con nuestro coche haciendo trompos. Está bien señalizado, por lo que no resulta muy complicado tomar las referencias, pero es un trazado muy exigente con el pilotaje por los radios variables de las curvas, cuestas prolongadas, violentas bajadas, peraltes y asfalto muy bacheado. La mítica recta de meta, las arquibancadas, no se puede recorrer a tope por las dos semicurvas, y sólo puede adelantarse con seguridad en dos lugares: el tramo final de la recta de meta y la recta Oposta.

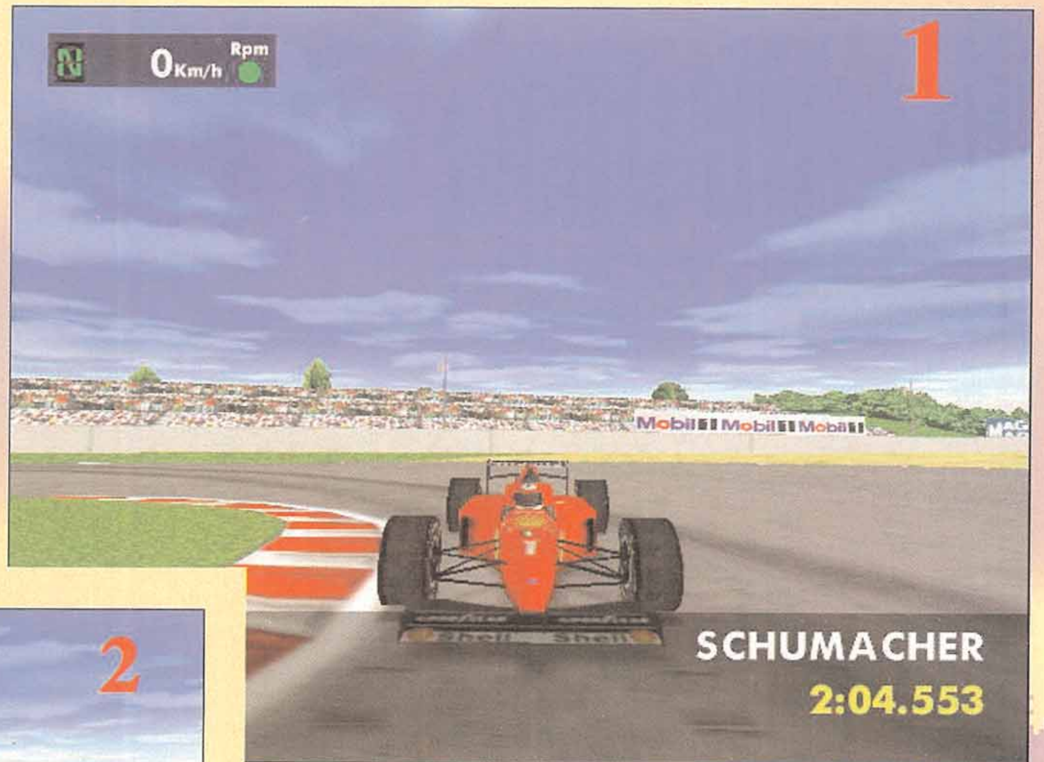
La primera curva es la más famosa, las "eses" de Senna (Foto 1), un descenso en 2ª y frenando para superar esta retorcida doble curva y enfilar en 4º la curva 2 que nos lleva a la recta Oposta. Este "descanso" termina con la curva 3, de radio constante podemos pasarla en 3ª y acelerar a tope sin preocuparnos por la siguiente curva, muy abierta, se puede ir en 5ª. A continuación, una cuesta oculta el trazado, lo que se oculta tras ella es Ferradura, en 3ª y acelerando hasta frenar y tomar Laranji en 2ª, una curva de izquierda muy cerrada que se une a Pinheirinho, otra que tal baila. De esta pesadilla se sale acelerando a tope, pero no por mucho tiempo, porque llega el Bico do Pato (Foto 2), una curva en U que se toma en 1ª y abriéndose al exterior para pasar Mergulho en 3ª, acelerar hasta 5ª y bloquear la frenada para no salirnos en la Curva 4, en 2ª y pisando en la salida para ir a tope en el primer tramo de las arquibancadas, reducir a 5ª y frenar un poco en la primera semicurva (Foto 3). Una vez superado este pequeño problema, acelerar a tope, la siguiente semicurva es casi inexistente.

Todos los elementos de la suspensión deben situarse en torno a 70, aunque el comportamiento en las múltiples zonas bacheadas mejoraría ablandando los tarados, el fondo plano se haría trizas con el asfalto. Incluso con el peso en lleno en 70-70, hay un par de zonas en las que escucharemos el chirrido del fondo plano contra el suelo, pero este par de toques no supone riesgo alguno y no debemos reducir el efecto suelo. Los alerones, en 10-14, y lo mejor es optar por una relación de marchas cortas, hay más curvas que rectas. La estrategia de carrera pasa por poner neumáticos tipo D y entrar al menos un par de veces a reportar y cambiar las gomas, puesto que lo mejor es cargar poco combustible y poner ruedas con el máximo agarre.

MAGNY COURS

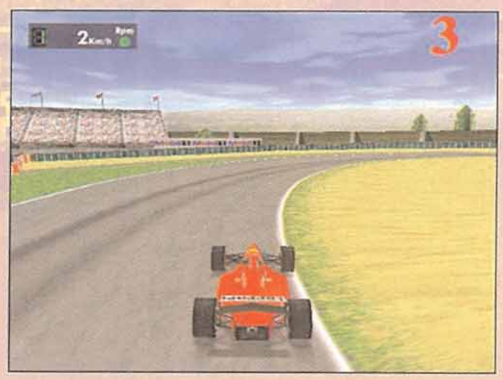
Un modelito de París







Un circuito cortado al estilo de un modisto de Pret a Porter, sin lugar a dudas toda una belleza, combina zonas rápidas con horquillas en un cócktel magistral que encandila tanto a los pilotos como a los espectadores. Si sois amantes de las chicanes, Magny Cours es vuestro circuito, tiene nada menos que cuatro. El pavimento es muy irregular y los badenes muy pronunciados nos ocultan con bastante frecuencia el asfalto. Por este motivo resulta un circuito muy difícil de memorizar, pero cuando lo conoces es una auténtica gozada. La calzada es muy estrecha en algunos puntos y tan sólo se puede adelantar en las tres rectas, por lo que apurar la frenada es la clave del éxito.

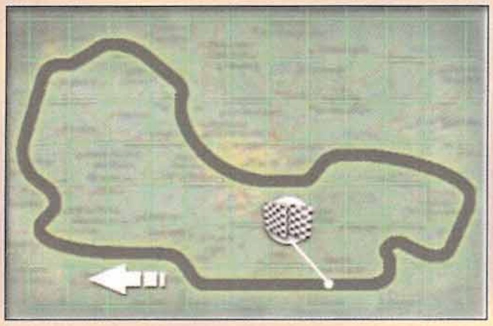


La recta de meta se prolonga hasta llegar a Big Bend, curva amplia que puede pasarse en 5ª para pasar a Estoril Bend una curva parabólica donde 4ª y 3ª deben alternarse para seguir la trazada ideal y salir a toda pastilla por la recta de Golf Course Bend que tiene un pequeño amago de giro que no debe disminuir nuestra velocidad hasta que vemos el cartel de 200 metros a curvas, lugar donde empezaremos a frenar para girar en Adelaide Bend (Foto 1), una horquilla de 1ª velocidad. Por suerte, la salida es amplia y poco después llega la Esse (Foto 2) una chicane a tomar en 3ª y pisando los pianos se podría llegar incluso a 4ª. Tras una corta recta llega la curva parabólica de 180 Degrees, todo un clásico de este circuito. Si conseguimos enderezar nuestro cuello, otra recta y una chicane muy similar a Esse, tras la cual viene el precipicio de visibilidad nula de Chateau D´Eau (Foto 3), un brusco giro descendente en 2ª para caer cuesta abajo hasta una complicada chichane a la que sigue Lycee Bend, la curva en 1ª de entrada a la recta de boxes.

Ante la gran cantidad de badenes del circuito, las suspensiones deben situarse entre 70-50, y los alerones pueden bajarse hasta 8-10, es mejor perder velocidad en la horquilla y en la parabólica, porque ganaremos tiempo alcanzando los 300 km/h en Golf Course Bend. La altura mínima aconsejable es de 60 mm y no estaría de más poner topes de goma a 5 mm. La estrategia son los neumáticos D y al menos dos paradas en boxes, que pueden tres si salimos en la primera posición en la parrilla de salida, con lo que cargaremos poco combustible para poder abrir hueco rápidamente.

MELBOURNE

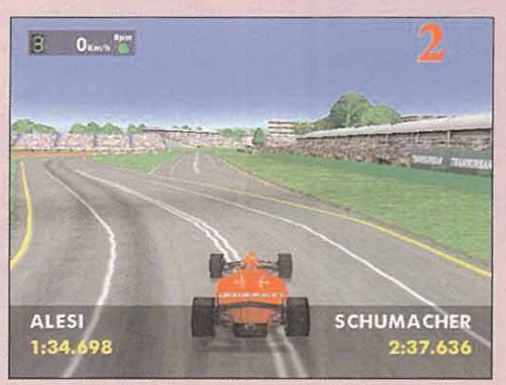
La exclusividad



La temporada se inicia en un circuito urbano muy espectacular porque la gran anchura del trazado permite los adelantamientos en casi todos los tramos del circuito. Su principal desventaja es la mala señalización; prácticamente no hay carteles de distancia a curva y deberemos tomar como puntos de referencia a pancartas publicitarias o incluso a las palmeras. Os recomendamos dar las primeras vueltas de reconocimiento desde la perspectiva trasera más elevada, porque a la pésima señalización hay que unir la presencia de "atajos prohibidos" debido a que estamos en un circuito urbano en el que el asfalto de algunas calles no se ha cortado con obstáculos. También hay que tener en cuenta las que probablemente sean las peores trampas de todo el campeonato; lagos de agua que atrapan al monoplaza como si fueran arenas movedizas en las que perderemos muchos más segundos de lo habitual en las de tierra.

Vamos con la descripción del trazado. La larga recta de meta termina en una curva a derechas en la que deberemos entrar en 2ª porque empieza muy cerrada para luego transformarse en una semi-recta en la que pisaremos a tope reteniendo sólo un poco para no pisar la hierba. Tras una larga recta bajo los carteles de Shell, llega una curva criminal a derecha (2ª) que enlaza con una de izquierdas que podremos tomar rápido porque podemos aprovecharnos del asfalto auxiliar (Foto 1) sin sufrir penalización. Tras este truquito con el que ganaremos algunas décimas, hay una curva a derechas de 3ª. Una nueva recta para pisar a fondo y cuando empecéis a ver el azul del lago ir frenando para tomar una curva en 2º de la que saldremos acelerando a tope. Nueva recta y a la derecha curva de 3ª que da paso a la recta de las palmeras. Aquí hay que tener cuidado porque vamos a 300 Km/h y el asfalto sigue recto (Foto 2), pero se trata de uno de los mencionados "atajos prohibidos", porque en realidad hay que girar en 3ª a la izquierda para luego tomar también en 3ª la curva a derechas. Otra recta más y una curva en 3ª y frenando por aquello de la trampa de agua. La siguiente curva en 3ª y tras una recta hay que frenar a tope por una curva muy cerrada, de la que podremos salir acelerando y aprovechar el carril de acceso a boxes (Foto 3) para poner recto el monoplaza y llegar en 3ª a la curva de entrada a recta de meta.



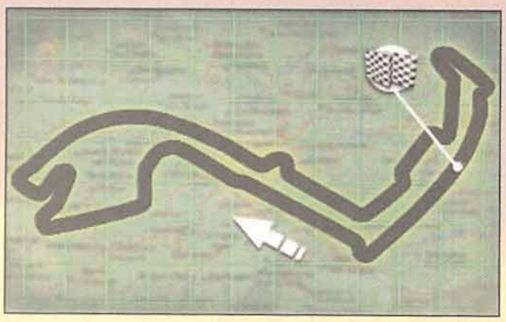




Respecto a la configuración del monoplaza, las líneas maestras para las vueltas de calificación pasan por bajar la altura de los alerones hasta 8-12. Si somos buenos controlando una dirección muy sensible y abierta, leáse ases del contravolante, podemos aumentar el ratio de giro al máximo (25º) para enfrentarnos con ventaja a las tres curvas cerradas. El asfalto es de excelente calidad, por lo que podremos aumentar la dureza de barras, amortiguadores y muelles entre 90-70 y bajar la altura del peso en lleno hasta 60-60 o incluso 58-58 si ponemos topes a la longitud de frenada en 5 mm. La estrategia de carrera es clara: cargar mucho combustible, neumáticos C, y entrar una sola vez en boxes.

MÓNACO

La esencia del caos









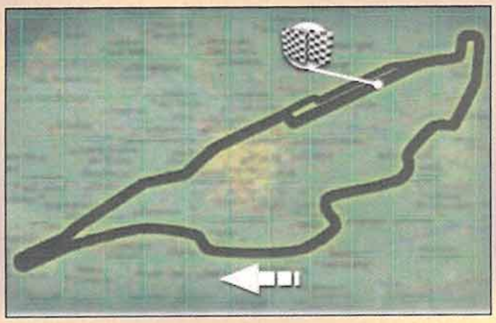
Mónaco es tan estrecho que no sólo es imposible adelantar, sino que a veces es complicado meter el monoplaza en sitios tan angostos que los pilotos pueden tocar las paredes con las manos. Además, el asfalto está lleno de baches y badenes y no nos podemos pasar con la dureza de la suspensión. No se puede perder la concentración ni un segundo, pero tiene la gran ventaja de que los fallos no se pagan tan caros, pues las barreras impiden tanto las salidas de pista como los trompos y mucho hay que despistarse para tener que abandonar.

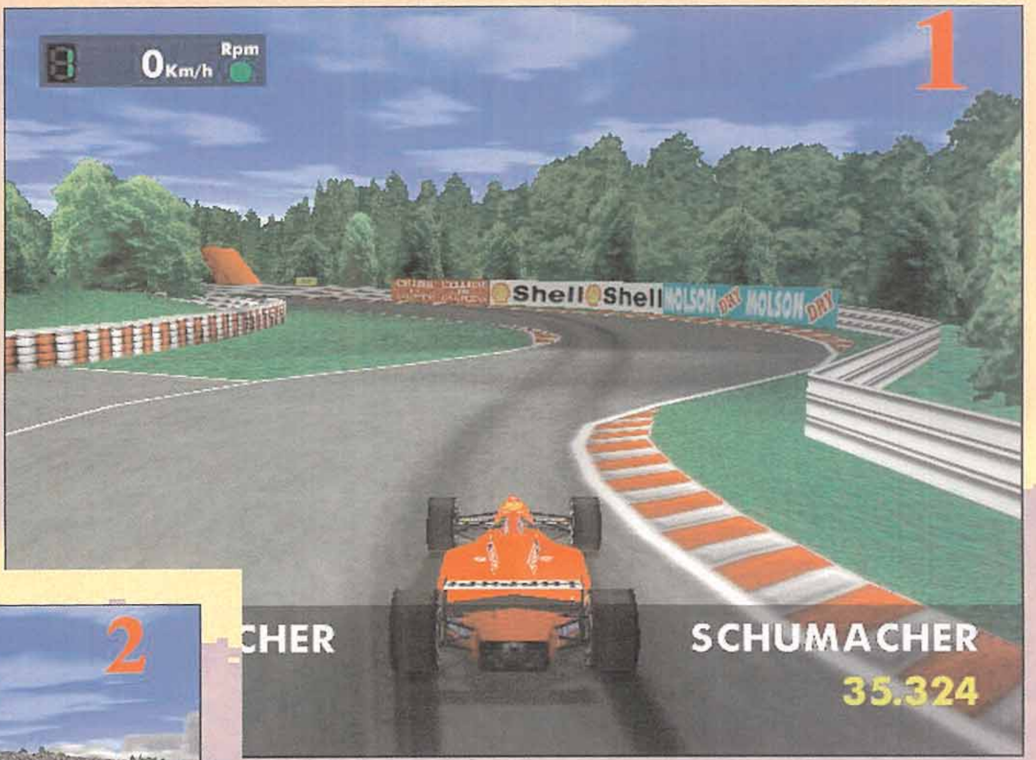
La línea de meta más corta del campeonato termina en Sainte Devote, una curva a tomar en 2ª acelerando a la salida para pasar por la falsa recta de Rose´s Bar en 5ª, reducir a 3ª para mantenernos en la trazada en el giro hacia Casino, donde la pendiente hacia abajo nos obligará a destrozar los frenos para entrar en Mirabeau en 2ª; menos mal que si nos pasamos hay una zona de escape. Un nuevo descenso nos lleva a Loew´s (Foto 1), la horquilla por excelencia y auténtica reina entre las curvas. Hay que pasarla en 1ª, con el volante girado a tope y sin pisar el acelerador, hay que dejarse llevar por la pendiente para evitar sustos. Tras la curva del muro en 2ª, mantenemos esta marcha para pasar Portier y nos dirigimos al túnel (Foto 2), perfecto para las pasadas. Lástima que al final esté la Nouvelle Chicane, sólo en 1ª, volantazo a la izquierda y rápido cambio a la derecha. A continuación, podréis subir hasta 5ª, pero al llegar a Tabac lo mejor es reducir a 3ª, acelerar hasta 4ª en la salida y frenar cambiando a 2ª para la curva de doble vértice que rodea a la piscina. Tenemos poco tiempo para acelerar, porque La Rascasse exige 2ª, pasar a 3ª y frenazo brutal para meter 1ª y girar en la curva Noghes (Foto 3) que abre la línea de meta.

Hay que aprovechar al máximo las sesiones de entrenamiento para dar con la configuración más adecuada, que siempre debe encaminarse a aumentar el peso del coche incrementando la carga aerodinámica de los alerones hasta 18-20. Rozaremos el fondo plano en un par de sitios, pero conviene bajar la altura hasta los 60 mm. Debemos situar al máximo el diámetro de giro del volante, los 25º son indispensables para vencer a Loew´s. Las suspensiones deben tener valores intermedios a causa del mal estado del asfalto y a que muchas veces tendremos que pisar los pianos, por lo que deberemos darle recorrido a los tarados. Neumáticos tipo D y tres repostajes como mínimo si no llueve, cosa bastante habitual que nos permitiría cargar el coche a tope y hacer un único repostaje.

MONTREAL

Rápido y peligroso



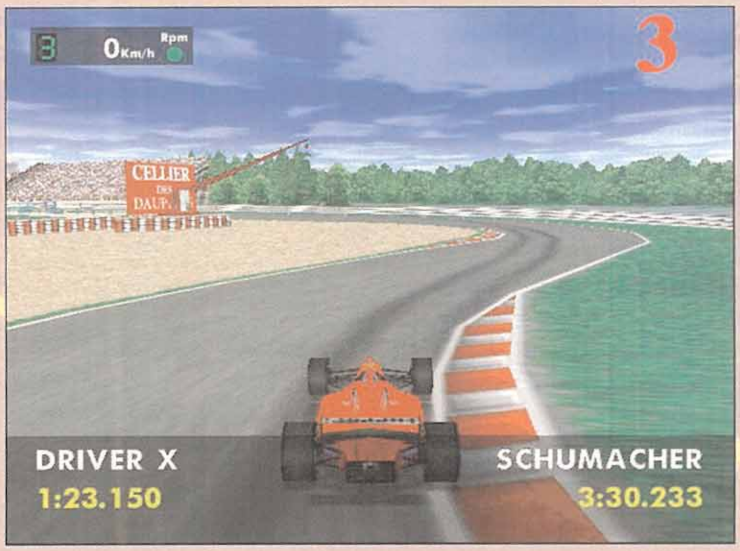




Nada menos que tres rectas largas tiene el trazado Gilles Villeneuve, un circuito muy rápido con una señalización ejemplar –carteles de distancia a pista en amarillo– y sólo un par de inconvenientes en forma de curvas cerradas. Se puede adelantar en casi todos los tramos, lo que convierte al Gran Premio de Canadá en todo un circo para los amantes de las pasadas. La única pega con respecto a la seguridad son unos muros demasiado pegados a la calzada en algunos sectores, por lo que cualquier fallo se paga con el abandono.

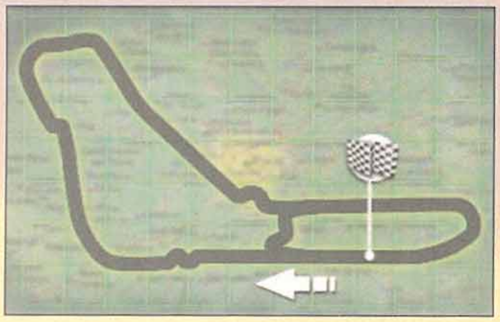
Las dos primeras curvas son muy cerradas y el pavimento siempre está deslizante por ser una zona a la sombra, por lo que debemos pasarlas en 2ª y con cuidado de no salirnos de la trazada, donde el agarre es mucho mejor. Tras una pequeña recta, hay que ir frenando al ver los primeros carteles de distancia, porque llega una peligrosa chicane (Foto 1) en 2ª a la que sigue otra más sencilla al principio pero que luego nos empuja hacia el muro. Entramos en una larga recta con dos pares de curvas entrelazadas abiertas en las que se debe jugar con las marchas 3ª y 4ª y el punta-tacón. Otra recta de campeonato antes de llegar a la horquilla de Pits Harpin (Foto 2), en 1ª y pasando a 2ª en una salida en la que podemos aprovechar la entrada a los antiguos boxes. De nuevo una recta casi infinita que desemboca en la chicane de entrada a recta de meta (Foto 3).

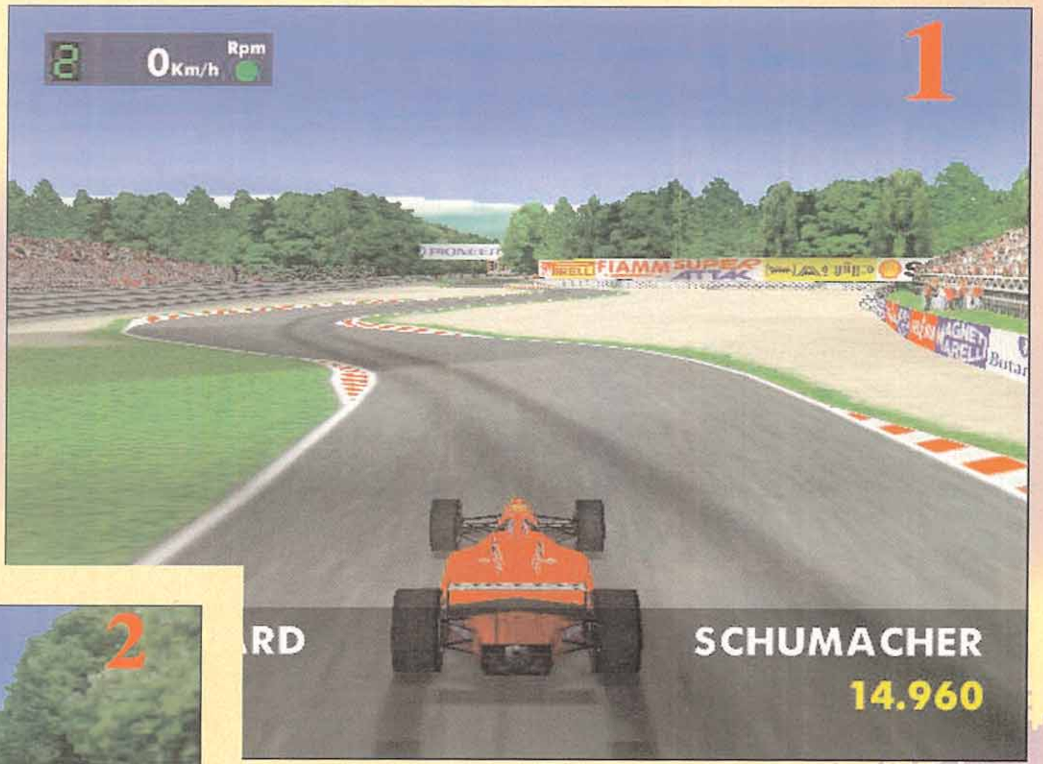
La fisionomía del trazado deja bien claro que los alerones no deben subir de 6-8 en las vueltas de calificación. El asfalto está impecable y podemos endurecer muelles y amortiguadores hasta 90-80, aunque a los de choque conviene darles más recorrido para poder pasar en las chicanes por encima de unos pianos aptos para la circulación. Podemos bajar el fondo plano hasta los 60 mm. La estrategia habitual son dos paradas, pero si ponemos neumáticos C no perderemos mucho agarre y podremos realizar una única entrada en boxes.



MONZA

Mamma mia







El Autodromo Nazionale di Monza es la pista de pruebas por excelencia. Es el circuito menos exigente con el pilotaje y en él premian la velocidad y los rápidos cambios de dirección en las chicanes. La única tensión es la curva parabólica, su curvatura constante se le atraganta a más de un piloto. El asfalto está muy bacheado y los pianos no son de fiar a pesar de que están incluidos como parte de la trazada en algunas curvas. El circuito está muy bien señalizado y es fácil de aprender, pero no conviene confiarse, cualquier despiste nos lleva a unas zonas de hierba hiper-resbalzadizas y a trampas de arena muy profundas.

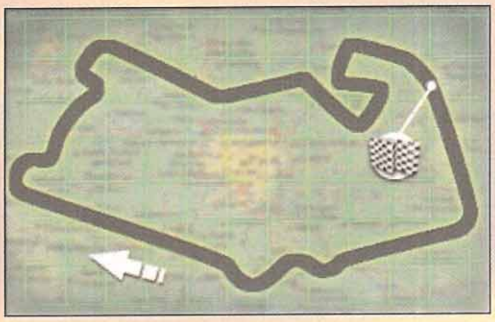
La espectacular recta de meta termina bruscamente en el famoso conjunto que forma Rettifilo con la variante Goodyear (Foto 1), donde los accidentes en la salida son casi seguros. Rettifilo se coge en segunda contravolanteando con rapidez, se mete 3ª acelerando brevemente para dejar el coche suelto y completamente recto en la variante Goodyear. La primera recta se abre ante nosotros con una pequeña ondulación que no debe preocuparnos, pero al ver el cartel de 200 metros a curva hay que empezar a frenar reduciendo marchas hasta la 2ª, la mejor relación para no tener problemas en la chicane Della Roggia. A continuación vienen dos curvas consecutivas a la derecha, abiertas pero muy deslizantes, ambas pueden tomarse combinando 3ª con 4ª. De nuevo atravesamos una inmensa recta con pendiente, y tras pasar por debajo del puente, podemos ir decelerando al aproximarnos a la curva de Vialone, que puede cogerse en 3ª para pegarse a la parte derecha y entrar por el interior en la variante Ascari, empleando la plataforma auxiliar para apoyarnos en la fulgurante salida (Foto 2). La tercera recta nos servirá para ir pensando en la curva de entrada a recta de boxes, nada menos que la mítica parabólica (Foto 3), que puede cogerse con técnicas distintas; o seguir la trazada o, bloqueando la frenada, ir al exterior y recortar hacia el interior acelerando a tope.

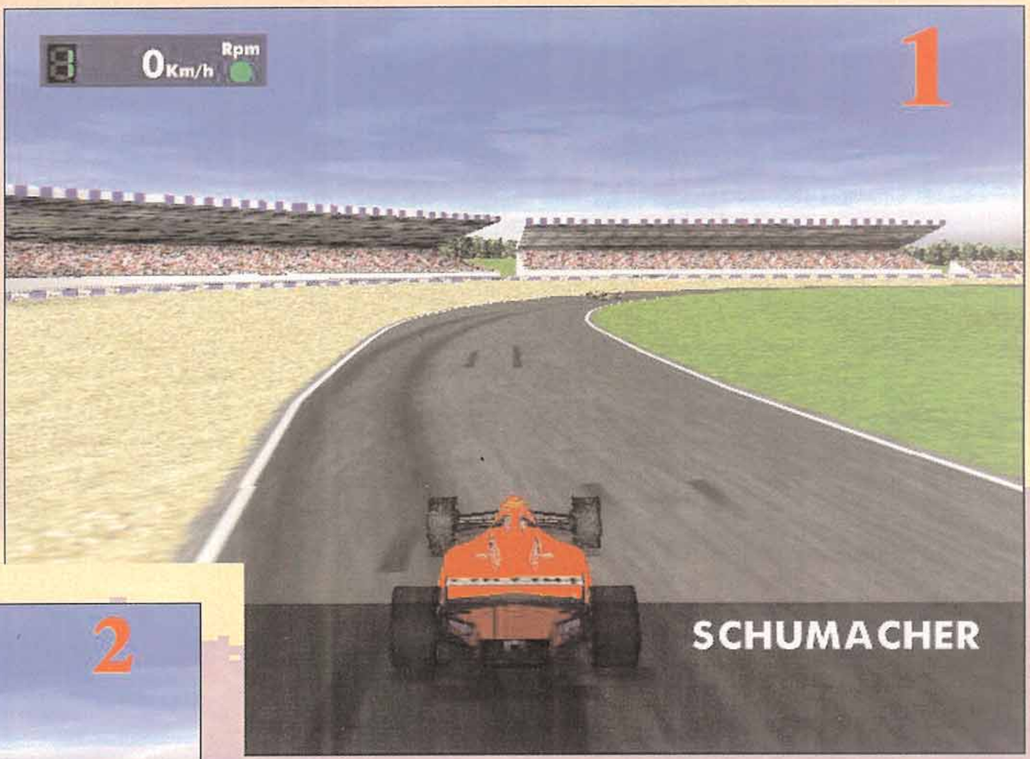


La configuración más normal es bajar los alerones a 4-8 y la altura a 60mm, endureciendo las suspensiones a excepción de los amortiguadores de rebote y las barras estabilizadoras, que deben estar en valores intermedios. La planificación de la carrera habitual son los dos repostajes, pero con mucho combustible al inicio y un poco de paciencia y riesgo con las gomas abrasadas, es posible ganar muchas posiciones entrando una sola vez.

SILVERSTONE

La joya de la corona









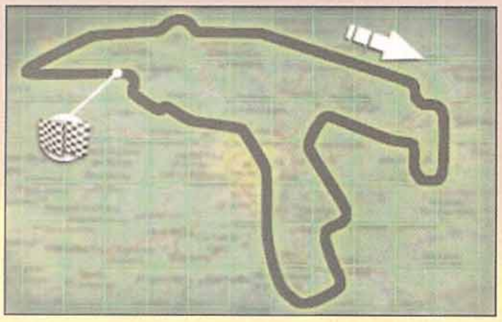
Es, junto a Hockenheim, el circuito más rápido del campeonato mundial. Tiene más de 5 Kms. de recorrido, pero no hay que asustarse, es muy sencillo de memorizar; todo son rectas y curvas abiertas, a excepción de cuatro curvas cerradas en la segunda mitad del circuito, las tres primeras a la izquierda y la última a la derecha. Los pianos son muy amplios y poco elevados, por lo que podemos emplearlos para apurar al máximo. El asfalto, a pesar de estar parcheado, es de buena calidad y sólo se echa en falta mayor adherencia en las curvas prolongadas. La señalización no es su fuerte, pero es bastante llano, lo que favorece la visibilidad.

La recta de meta finaliza en Copse, una curva de 3ª o de 4ª si os atrevéis a pasar por el piano. Ahora viene la parte más rápida del circuito, una sucesión de curvas amplias y abiertas consecutivas y en sentido alterno, el primer par son las Maggots, y el segundo, Chapel, cuya última curva sí es un poco más complicada y debemos pasarla entre 5ª y 4ª, siempre sin apartarnos de la trazada. La recta del hangar Straight acaba con los inmensos graderíos que jalonan la curva de Stowe (Foto 1), una parabólica de 3ª-4ª. Ante nosotros se abre una nueva recta que termina en la curva Club, muy estrecha y cerrada, en la que hay que meter 1ª y rápidamente pasar a 2ª para meternos en otra parabólica hacia la derecha de 3ª-4ª. Vuelve a repetirse la recta con curva de izquierdas al final, aunque un poco más amplia y se puede tomar en 2ª-3ª para entrar en una curva en recta en la que podemos aprovechar el piano (Foto 2) para pasarla en 3ª. Y vuelta por tercera vez a lo mismo con otra recta con parabólica de 5ª velocidad incluida, que termina con curvas de izquierda lentas, la primera en 2ª y a continuación otra en la que podemos emplear una porción de asfalto extra para enfilar el monoplaza (Foto 3). Sólo queda la última curva complicada, a la derecha y en 2ª para entrar en la recta de meta.

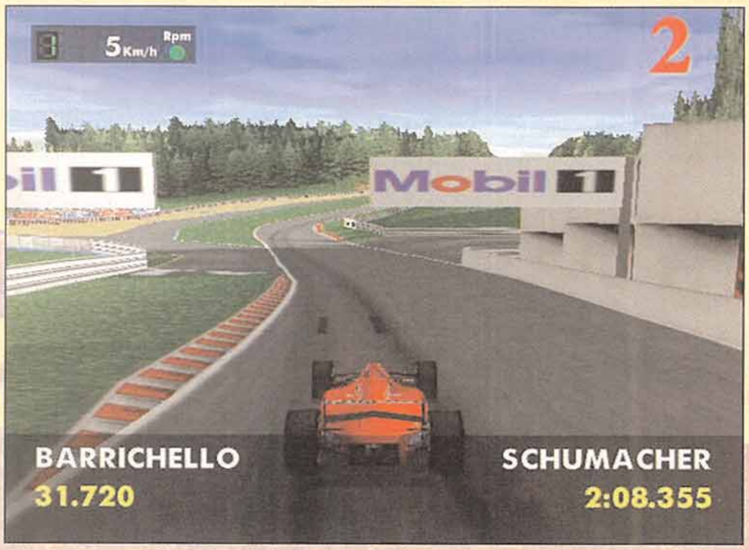
Es un circuito idóneo para ir con los alerones en 10-12, y podemos bajar el coche hasta los 55 mm para conseguir un agarre bestial. Las suspensiones como piedras, y el ángulo de giro en 20º. Por supuesto, hay que incrementar la relación de las marchas más altas durante la calificación, al mismo tiempo que situamos el motor en 17.500 rpm. La estrategia de hacer una sola parada en boxes es la mejor, ya que el resto de los equipos opta por dos, pero supone ir muy cargado al principio y perder prestaciones en velocidad punta y agarre.

SPA FRANCORCHAMPS

Una rareza magistral







Es la estrella de la temporada, el predilecto de los que viven para la F1. En él se conjugan la velocidad pura con las curvas más exigentes en el pilotaje. Es muy difícil llegar a la configuración perfecta, pues algunos prefieren perder velocidad punta en las rectas para ganar estabilidad en las curvas y otros eligen la opción contraria. Sólo aprovechando cada segundo de los entrenamientos conseguiréis adaptaros y entender la peculiar filosofía de Spa, pero su extraordinaria belleza os atrapará desde la primera vuelta.

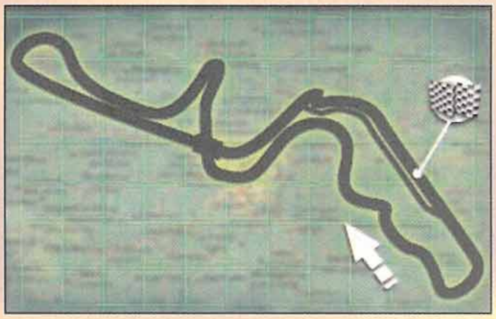
La enorme amplitud de la línea de salida se estrecha cuando empieza el alucinante descenso de Eau Rouge, donde podéis ir a tope hasta llegar a Raidillon (Foto 2), donde conviene retener un poco en 5ª para aprovechar el tirón y subir la cuesta que inicia la recta Kemmel, que es tan larga como para alcanzar los 310 km/h. Tras saborear la velocidad, se inicia lo que se conoce como el slalom gigante de Spa, un continuo descenso con curvas abiertas alternas, que empiezan con Les Combes en 2ª-3ª, se frenan en Malmedy en 2ª, vuelven a coger velocidad en Stavelot en 3ª y por fin se acaban para iniciar Blanchmont, una extensa recta con una leve curva. Al ver los carteles de 200 metros a curva hay que empezar a frenar para tomar la chicane de la parada del autobús (Foto 1) en 2ª y luego acelerar para atravesar la siguiente chicane en 4ª arrasando los pianos. Pasamos la línea de meta y bloqueamos la frenada para hacer patinar el coche y girar los 180º grados de La Source (Foto 3).

La configuración del monoplaza es tan subjetiva que no merece la pena ni mencionar los valores óptimos. Como antes hemos dicho, si os manejáis mejor en la velocidad, bajar los alerones y actuar en consecuencia con el resto de los elementos. Si por el contrario os encantan las curvas, subir los alerones y disfrutad del pilotaje de rallyes del slalom gigante. En ambos casos, los neumáticos D, subir la carrocerías hasta 75mm y un par de paradas en boxes.



SUZUKA

Un ocho circense



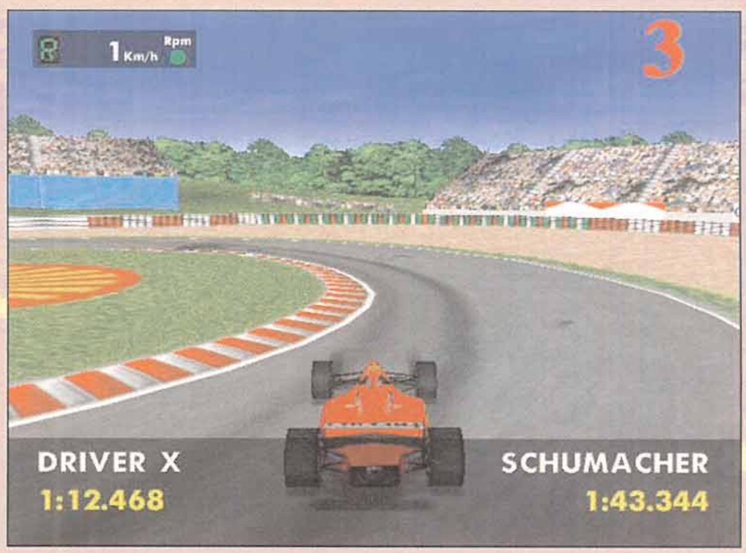




Los japoneses. Sólo ellos podían idear un trazado que se vuelve sobre sí mismo para formar un ocho lleno de imperfecciones en forma de curvas. Pese a la temible apariencia de su mapa, la verdad es que es bastante rápido, aunque hay pocos sitios aptos para el adelantamiento por la reducida anchura de la calzada y lo enrevesado de gran parte del recorrido. Como el resto de los elementos del circuito, el asfalto es tecnológicamente superior y tiene un agarre excelente.

La recta de boxes termina en una curva abierta de 5ª, tras la que surge la parte más exclusiva de este circuito, una serie de tres pares de curvas consecutivas y alternas (Foto 1) que se abren y se cierran en un caprichoso trazado que nos obligará a estar cambiando entre 2ª-3ª y 4ª para mantenernos en la calzada. Ahora pasamos a una recta con una curva rápida a pasar en 3ª y seguidamente otra más cerrada que nos obligará a meter 2ª y apoyarnos en el piano de salida. Pasamos por debajo del puente y al final de la pendiente nos espera la horquilla de Hairpin (Foto 3), donde no pisar el acelerador y la 1ª velocidad son imprescindibles para pasar. Entramos en una recta curvada que termina en una curva parabólica muy larga de 3ª-4ª. Empieza una recta descendente que tiene una curva abierta de 5ª y continúa hasta la chicane Casio (Foto 2), muy peligrosa por ser muy cerrada y tener unos pianos muy altos, debemos entrar en 1ª con el volante girado al máximo y rápido hacer un contravolante para entrar en la recta de meta.

Durante las vueltas de calificación, debemos subir los alerones a 10-14 para mejorar el comportamiento en las curvas S. El ángulo de giro en 25º y las suspensiones en valores de 80-70, retocando la barra estabilizadora delantera a 80 y la trasera a 50. La altura del chasis a 60 mm. El desgaste de las gomas tipo D aconseja tres repostajes, pero si sois buenos sobre neumáticos gastados, lo mejor es hacer únicamente dos entradas en boxes.



LOS DIEZ MANDAMIENTOS DE «F1 RACING»











1.- La ley número uno, la verdad más absoluta del pilotaje en la F1 y, por tanto, en «F1 Racing», es "nunca acelerar a fondo en marchas cortas (las tres primeras) con las ruedas giradas por leve que sea dicho giro". Los trompos siempre se producen por pisar a fondo mientras estamos girando en una curva a baja velocidad. La mejor forma de tomar una curva es aprovechando la velocidad de inercia, pero si tenemos que acelerar porque no hemos entrado a la velocidad adecuada, dar levísimos toques al gas, recordad que en la F1 los dispositivos antiderrapaje están prohibidos.

2.- Cuando el monoplaza haga un extraño o al sentir que no lo tenemos dominado, soltar rápidamente el acelerador y contravolantear –es decir, alternar la pulsación de las teclas de dirección lo más rápido posible– dando al mismo tiempo leves toques al freno para recuperar el control.

3.- Apurar la frenada es el truco primordial, tanto para ganar décimas en las vueltas de clasificación como para adelantar. Los pilotos controlados por el ordenador rara vez emplean este recurso, por lo que será nuestra gran ventaja si conseguimos dominar esta compleja técnica. Las reacciones del monoplaza dependerán del reparto de frenada que hayamos establecido en la configuración. Si es hacia el eje delantero, el coche frenará mucho más, pero la dirección no responderá con las ruedas bloqueadas. Si es hacia el eje trasero, tendremos dirección, pero la zaga tenderá a cruzarse. Además, debemos conocer al milímetro el circuito y calcular muy bien las distancias antes de intentarlo. Al apurar la frenada cogemos el interior de la curva (Foto 1), por lo que nuestro rival no tiene más remedio que apartarse.

4.- "Cerrar la puerta" es la maniobra esencial para impedir los adelantamientos (Foto 2). Si ves que están intentando adelantarte, cierra todos los espacios girando bruscamente para que el rival no pueda ponerse a tu altura, situación en la que ya es demasiado tarde y lo mejor es dejarle pasar, pues ya habrá tiempo para devolverle la pasada. No te dejes coger el "rebufo". En las rectas, gira de lado a lado para que no te cojan la aspiración.

5.- Las rectas son el lugar ideal para la maniobra de "rebufo" (Foto 3). Pégate a tu rival al máximo. Cuando estés acoplado a "rebufo", sentirás que tu coche gana potencia, pues estás a salvo de la resistencia del aire y es el monoplaza contrario el que hace todo el desgaste. Al ver que llegas al tope de régimen, gira rápidamente y salte de la aspiración, tendrás velocidad extra con la que no tendrás problema alguno para adelantar.

6.- El acoso es una estrategia mental para provocar el fallo. Si queremos adelantar a un coche que nos lo pone difícil y no estamos por arriesgar, acércate a él, dale pequeños toques, enséñale el morro continuamente y como tiene que estar pendiente del retrovisor, no tardará en cometer un error.

7.- Antes de adelantar tienes que estudiar a tu rival. Tómate una vuelta para descubrir dónde empieza a frenar y las zonas que peor se le dan para aprovecharte de ello.

8.- Para volver a la dirección correcta tras un trompo, para el coche, gira el volante a tope en la dirección adecuada y pisa a fondo el acelerador durante sólo uno o dos segundos (Foto 4). Con la práctica conseguirás no pasarte. Pero si llevas mucha carga aerodinámica con los alerones a más de 14-16, no podrás hacerlo y tendrás que recurrir a la maniobra habitual de poco a poco y dando marcha atrás.

9.- Si estás empleando el teclado como método de control, en el menú de configuración de los controles, haz click sobre el punto de mira para ir a la pantalla de detalle (Foto 5), y situar al máximo la sensibilidad de la dirección, al 50% la del acelerador y al 70% la del freno. Desactiva el límite de giro.

10.- Para tomar las curvas, lo mejor es siempre seguir la trazada marcada sobre el asfalto, pero en ciertas situaciones, como las apuradas de frenada o la lluvia, hay que alterar la entrada en curva, por lo que siempre tendremos que ir hacia el exterior de la curva para luego girar hacia el interior a la menor velocidad posible y procurando frenar con pequeños toques.

Reglas para ser un buen míster

- Los segundos entrenadores son vitales para que los jugadores estén siempre en forma. A veces merece la pena gastar un poco de dinero y ficharlos con dos estrellas en lugar de andar escatimando. Luego, debemos recordar acudir a la opción de entrenamientos dentro de plantilla.

- Con el médico pasa lo mismo. Cuanto más cualificado esté, más rápido curará a los jugadores y mayor número de enfermos podrá atender a la vez.

- Cuando tengamos una suma respetable de dinero, no dudaremos en ampliar el aforo del estadio; es la manera más rápida de conseguir dinero. No hay que verlo como un gasto, sino como una buena inversión.

- Los juveniles son la mejor cantera del club. Un buen ojeador y un buen entrenador nos darán muchas alegrías, y además, luego se pueden vender a buen precio.

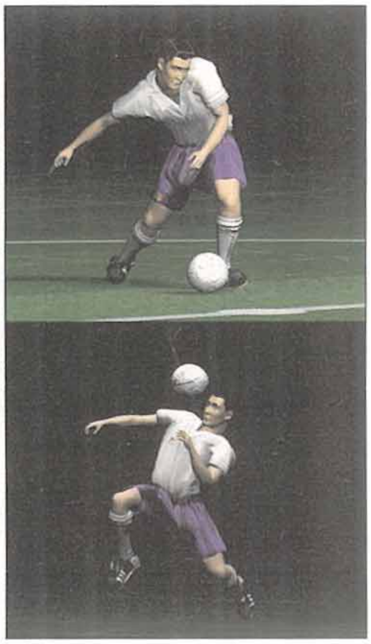
- Lo mejor es fichar a jugadores que estén en último año de contrato. Así nos ahorraremos pagar la cláusula de rescisión a los clubes.

- No debemos poner cláusulas desorbitadas a los jugadores, porque además de que no aceptarán luego, nos resultará muy difícil venderlos a otros clubes.

- Y sobre todo no hay que dejarse enganchar tanto como para no comer ni dormir o perderemos la forma enseguida.



Al principio de cada temporada podemos asignar dorsales a las nuevas incorporaciones, de tal manera que en el modo simulador participen con esos mismos números.



accede a otras pantallas diferentes que conservan la misma línea que los otros «PC Fútbol».

LAS NOVEDADES

Pero aunque el grueso esencial del juego sea más o menos el mismo, también se han añadido algunas novedades que conviene destacar. En principio, y casi no merece la pena ni decirlo, se han añadido nuevas fotos y nombres correspondientes a las nuevas incorporaciones producidas en la liga 97-98. Además, y desde un punto de vista más general, el juego es más comunicativo, por llamarlo de alguna manera, ya que los diferentes empleados del club nos transmiten sus sugerencias constantemente. La cartera de fichajes es otra nueva aportación. Gracias a ella uno de nuestros empleados se pone en contacto con los representantes de los jugadores que le solicitemos para recopilar información relativa a sus contratos con el fin de comunicarle nuestras ofertas, en el caso de que las hubiera.

Un año más el programa Proquinielas vuelve a ponernos más fácil eso de ser millonario gracias al fútbol, y a Dinamic Multimedia

Las tácticas están más cuidadas, de tal manera que se puede modificar el tipo de pases –largos o cortos– que queremos que realicen nuestros jugadores, si prima el contraataque sobre el toque de balón o el tipo de entradas a realizar, influyendo este aspecto en el número de tarjetas que nos mostrarán.

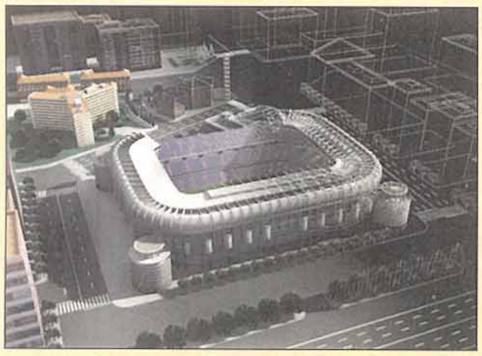
Tampoco conviene olvidar que se han incluido vídeos en los que se recogen todos los goles marcados en las siete primeras jornadas de liga, además de una nueva opción denominada "Desafío América-Europa" que consiste en reclutar a los 16 ►

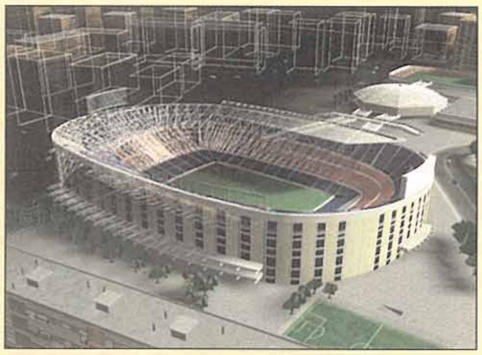
Los vídeos de la liga



Una de las novedades más atractivas de «PC Fútbol 6.0» ha sido la inclusión de los goles de la liga. Aparecen todos los goles marcados en las 7 primeras jornadas y la manera de acceder a ellos es bien por los nombres de los jugadores o bien por el equipo en el que participan. Será así como podremos disfrutar del magnífico gol de Raúl frente a la Real Sociedad, el de Seedorf frente al Atlético de Madrid o el cañonazo de Lardín frente al Valladolid.

LOS CAMPOS DE FÚTBOL



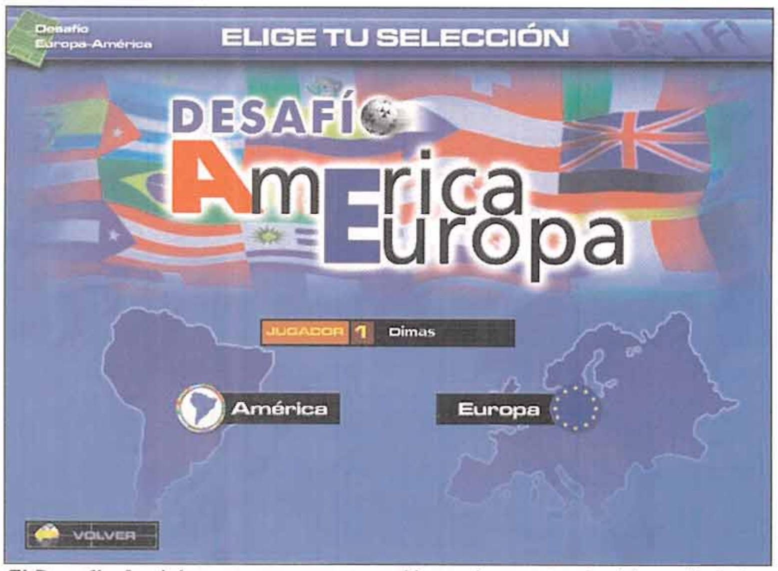


Uno de los detalles que han introducido los grafistas de Dinamic Multimedia ha sido una perfecta recreación de todos los estadios de primera división. Vienen con todo lujo de detalles. Baste para demostrarlo esta tira del magnífico estadio Vicente Calderón después de su remodelación. Pero es que además se han reproducido todos los cánticos de las aficiones o al menos los más importantes, y todo contribuye a la creación de un ambiente realista digno de un gran simulador.



mejores jugadores de esos continentes –según nuestra elección– y enfrentarlos para dilucidar el continente en el que se practica el mejor fútbol.

En cuanto al modo simulador, se mantienen los gráficos en 3D del estadio, pero además los jugadores han sido realizados a base de polígonos, a diferencia de la versión 5.0 que eran mucho más planos. También las animaciones están más logradas. Por último, Michael Robinson sigue aderezando las jugadas con sus simpáticos comentarios.

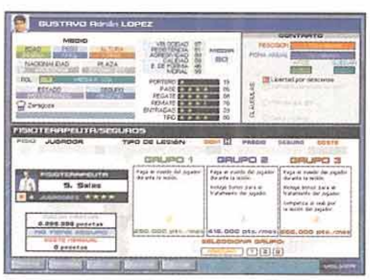


El Desafío América es una nueva opción en la que se decide cuál de los dos continentes es el gran dominador de este deporte.

SIMULADOR Y MANAGER

Estos apartados son el plato fuerte del juego. Pueden ser complementarios o jugarse por separado. Es decir, podemos alternar un modo u otro según el partido, pero aún así siempre tendremos que realizar tareas tácticas.

Existen dos tipos de posibilidades: iniciar una liga manager o una liga promanager. La diferencia entre ellas es abismal, puesto que en la primera podemos elegir cualquier equipo de España y de cualquier categoría, y en la segunda nos vemos forzosamente obligados a comenzar dirigiendo a un pequeño equipo de 2ªB. En estas opciones manejamos todos los parámetros relativos al entrenamiento y disposición táctica de los jugadores sobre el campo, además de la contratación de nuevas estrellas.



Un buen fisioterapeuta es una de las mejores inversiones para el equipo, ya que todo su trabajo de recuperación es impresionante.



La influencia de las televisiones en el fútbol ha cobrado mucha importancia, de ahí la preocupación de Dinamic por este tema.

La opción simulador, por su parte, es la típica de estos juegos. Podemos seleccionar diferentes puntos de vista y escuchar sonidos de ambiente y los comentarios de Michael Robinson, pero el juego se ralentiza bastante con todos estos factores.

Dinamic Multimedia ha vuelto a conseguir superar un año más su famosa saga de deportivo/base de datos del fútbol español, lo que le hará ganar aún más adictos, si cabe. Un golazo por toda la escuadra.

89

D.E.G.


Gold*
FLYING CORPS GOLD
*gold: n. oro; adj. de oro. del latín aurum.
APLICADO A FLYING CORPS SIGNIFICA: CREAR TUS PROPIAS CAMPAÑAS Y MISIONES CON EL EDITOR DE MISIONES • SOPORTE PARA TARJETAS 3D • MODO MULTIJUGADOR CON HASTA 8 PILOTOS SIMULTÁNEOS EN COMBATE A MUERTE O POR EQUIPOS, CON CONEXIÓN EN RED, INTERNET, MÓDEM O CABLE SERIE • POSIBILIDAD DE PILOTAR EL FOKKER D-VII • SISTEMA DE VISTAS AMPLIADO CON EL NUEVO MODELO DE VISIÓN PERIFÉRICA • NUEVAS TEXTURAS DEL TERRENO CON IMÁGENES SÚPER-REALISTAS DE CIUDADES Y PUEBLOS • NUEVAS OPCIONES DE SIMULACIÓN: ARMA ENCASQUILLADA – PESADO DE COLA – MODELO DE COMPLEJIDAD IA – ENDURECIMIENTO DE PALANCA – COLISIÓN EN EL AIRE • Y TODO ELLO A UN PRECIO DE AUTÉNTICO "LUJO"
6 DE MARZO A LA VENTA
POR SÓLO
2.995 PTAS.
empire INTERACTIVE
UN PRODUCTO DISTRIBUIDO POR
dinamic multimedia
www.dinamic.com 91 6586008 fax 91 6532015
FLYING CORPS GOLD © 1997 ENTERTAINMENT INTERNATIONAL LTD. • 3DFX©1996 3DFX INTERACTIVE INC.

Final Liberation: Warhammer Epic 40.000

Estrategia Futurista

La guerra por el control del Universo se centra ahora en una mortal batalla entre las razas humana y orka. ¿Cuál de las dos prevalecerá? Los hombres, con su tecnología y rígida disciplina militar, o los orkos con su mayor número de tropas y ferocidad animal. Sólamente nosotros podemos decidirlo.



SSI/MINDSCAPE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

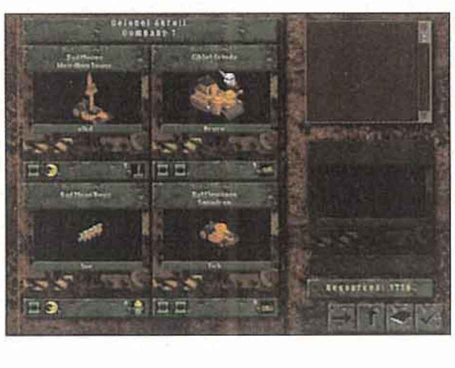
El título «Shadow of the Horned Rat», significó para Mindscape un gran éxito de ventas y el reconocimiento por los usuarios como una de las mejores compañías en la estrategia.
Ahora nos asalta con «Final Liberation», un fantástico título que introduce en nuestro ordenador la pasión, acción y batallas del juego «Warhammer 40.000», homónimo futurista del "wargame" en el que estaba basado el primer título. Suplantando las preciosas y detalladas figuritas de plomo que conforman los ejércitos, por sprites de gran fidelidad, y evitándonos los cálculos y tiradas de dados, llega este increíble juego de estrategia por turnos que está destinado a convertirse en uno de los éxitos del año.

UN UNIVERSO DE BATALLAS

En medio del cuadragésimo primer milenio, momento en el que la humanidad puede desplazarse por todo el Universo, el encuentro obligado con razas extraterrestres ha provocado una serie de alianzas y enemistades, precursoras de la más impresionante guerra estelar jamás conocida por el hombre.

Los humanos forman el Imperio, una organización regida por estatutos en la que se encuentran los poderosos marines espaciales. Hombres modificados genéticamente y entrenados para la lucha

No sólo tenemos que adquirir unidades, también debemos elegir al comandante que las guiará en la batalla





Los titanes son imparables máquinas de destrucción, cuya tecnología se pierde en el abismo de los tiempos, siendo tratados como verdaderos tesoros mecánicos.



El fuego artillero es un punto importante en el ejército, ya que permite diezmar a los enemigos antes de que alcancen nuestras líneas.

en cualquier terreno, que sin duda son la mejor carta de que dispone el emperador. Cómo no, también gozan de la ayuda del Adeptus Mechanica, grupo que guarda en su haber los secretos tecnológicos que posibilitan la construcción de artefactos bélicos como los titanes. En su contra se encuentran los orkos, una raza extraterrestre, guerrera por naturaleza, que cuenta con muchísimas más unidades.
Con un nivel de detalle y de fidelidad con respecto del juego de mesa, se presenta este «Final Liberation», un juego que si bien puede parecer un tanto simple en lo que a movimientos se parece, no lo será tanto en lo referente a sonidos y gráficos. Los primeros, por la banda sonora y por los efectos de explosiones, encendido de motores y disparos, que serán tan numerosos como numerosas son las armas y tipos de unidades existentes, y los segundos por las secuencias de vídeo introductorias, que casi nos hacen pensar que próximamente se va ha hacer una película con el tema del juego, y por las unidades, que casi parece que podemos tocarlas.

La fidelidad con que han sido recreadas las unidades es enorme, pareciendo que podemos tocarlas







El Imperio

Las fuerzas imperiales están formadas, a grandes rasgos, por las tropas de Catachan, de Tallarn, de Mordianas, y por los marines espaciales del capítulo Ultramarines, leales en todo momento al Emperador. Vehículos como el imparable tanque Leman Russ, el Basilisk o el Bombard que aportan fuego artillero, el Whirlwind y el Predator, que son variaciones armadas del tanque de transporte Rhino y titanes como el Warhound o el Warlord serán los pesos pesados del grupo imperial.



Los Orkos

Lejos de seguir a un único líder, los orkos se dividen en clanes, cada uno con sus armas y características propias. Su estrategia es nula y por regla general optan por un ataque frontal suicida. Sin embargo, su muy superior número hace que en la mayoria de los casos sea efectivo. Los titanes de los orkos puede que sean un poco más lentos, pero tanto el número de escudos, como el blindaje es muy superior al de los del Imperio.



EL PRIMERO DE SU CLASE

Se puede decir que «Final Liberation» es el primer título de estrategia para ordenador, basado en el más exitoso de los juegos de mesa: «Warhammer 40.000».
La facilidad de manejo, únicamente se ve truncada por el hecho de que es necesario conocerse los diferentes tipos de unidades, para conseguir esa compensación de asalto directo y fuego artillero. Pero tal problema no es tan grave, ya que de no haber tenido la oportunidad de participar en el original, el manual explica claramente las características de cada vehículo y tropa.
Los gráficos, como hemos comentado, son todo lo bueno que cabría esperar, ya que pueden considerarse como idénticos con respecto de sus hermanos de plomo y más aun, gracias a la ambientación de las ciudades, los desiertos o los bosques donde se realizan los combates.
La jugabilidad es insuperable, y la dificultad es la justa, máxime porque podemos elegir el nivel al principio, personalizando el juego.
Todas estas cosas hacen de «Final Liberation» un título indispensable, compra obligada para todo aficionado a la estrategia.

C.F.M.

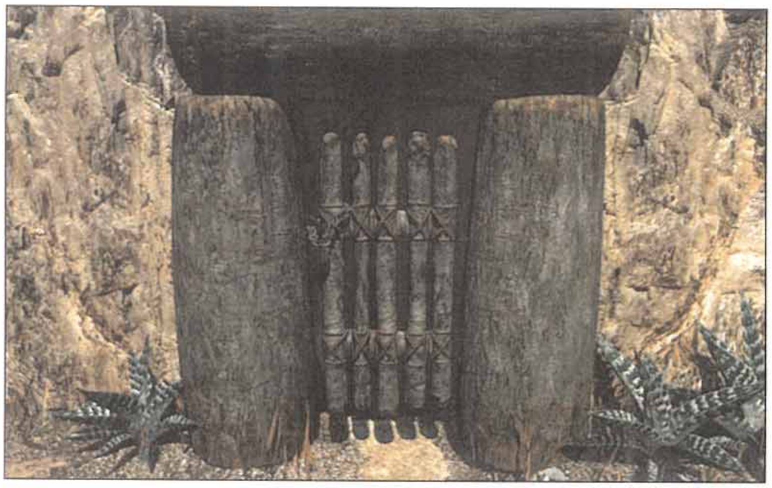
88

Riven
El mito continúa

Tras cuatro años de duro e intenso trabajo, la continuación del juego de juegos, «Myst», ya es un hecho palpable. Todos los seguidores están de suerte, ya que «Riven» transmite de igual manera, el encanto y belleza plástica de su predecesor.



Los enigmas conservan la misma dificultad que caracterizaron a los de «Myst». Para superarlos precisaremos de todo nuestro ingenio e imaginación.







CYAN/RED ORB
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

Hace ya casi un lustro desde que «Myst», uno de los primeros juegos que salió para PC en formato CD-ROM, diera a luz para deleite de todos los usuarios de PC acostumbrados a manejar los tediosos disquetes que cada vez eran más numerosos dada su escasa capacidad, que se quedaba desfasada frente a la necesidad de los cada vez más complicados títulos.
¿Quién no recuerda los utópicos paisajes llenos de colorido y formas fantásticas, o los complicados puzzles basados en colores y formas, que tanto nos costó superar?

Este título respeta al cien por cien todos los esquemas de juego de su predecesor, en lo referente a preciosismo de escenarios y enigmas

Estamos seguros que más de un aficionado que lea estas líneas recordará de forma grata el día en que jugó y finalizó «Myst», o tal vez habrá esos otros que todavía hoy lamentan no haber llegado a tiempo de conseguirlo. Pues para todos ellos está indicado «Riven», que no es más que una ampliación, o más bien continuación, de las mágicas aventuras del famoso juego.



La belleza plástica de los escenarios es uno de los puntos fuertes de «Riven», haciendo de cada pantalla una pequeña obra de arte.

El manejo de «Riven» se ha simplificado al máximo para que nos centremos en la historia y la belleza de los paisajes. De hecho, usando únicamente el ratón podremos llevar a cabo todas las acciones del juego, como desplazarnos en todas las direcciones, girarnos, recoger objetos, usarlos, etc. Para ello, el puntero cambiará de forma mostrándonos que podemos llevar a cabo algún tipo de acción.

«Riven» es la continuación del ya mítico «Myst», que tantas y tantas horas nos hizo pasar delante del PC

DESFASADO, PERO INTERESANTE

Tal vez el mayor fallo que se le puede achacar a «Riven» es su excesivo parecido con la primera parte y es que detalles como el avance por los escenarios a base de pantallazos es algo que pertenece al pasado y los ordenadores de hoy día permiten bastantes más lujos tecnológicos. Si comparamos «Myst» y «Riven» a nivel tecnológico, no parece que hayan pasado cuatro años entre uno y otro, sino cuatro meses. Sin embargo, eso no quiere decir que sea malo, sino que los programadores se han esmerado por conservar la belleza plástica y esquema de juego del título original.

La jugabilidad es enorme, pues tenemos una total libertad de movimiento y de acción lo que, si bien aumenta también la dificultad dado el elevadísimo tamaño del mapeado, significará un aliciente para todo jugador de «Riven», ya que en este detalle reside parte de su encanto.

Este título está pensado para los seguidores incondicionales de «Myst», tanto en juego como en novela, y contraindicado para aquellos que lo que buscan son alardes tecnológicos cada vez que le echan un ojo a un juego y no le encuentran encanto a los productos con que hacen echar una vista al pasado.

C.F.M.



A bordo de vehículos

No tendremos que viajar por el mundo de «Riven» exclusivamente a pie, sino que en ciertos momentos podremos pilotar una serie de extraños vehículos, como éste que viaja colgado de un rail, y será en esos momentos cuando la quietud que caracteriza al juego desaparecerá en favor de un perfecto scroll con el que se nos mostrarán los muy diferentes escenarios.

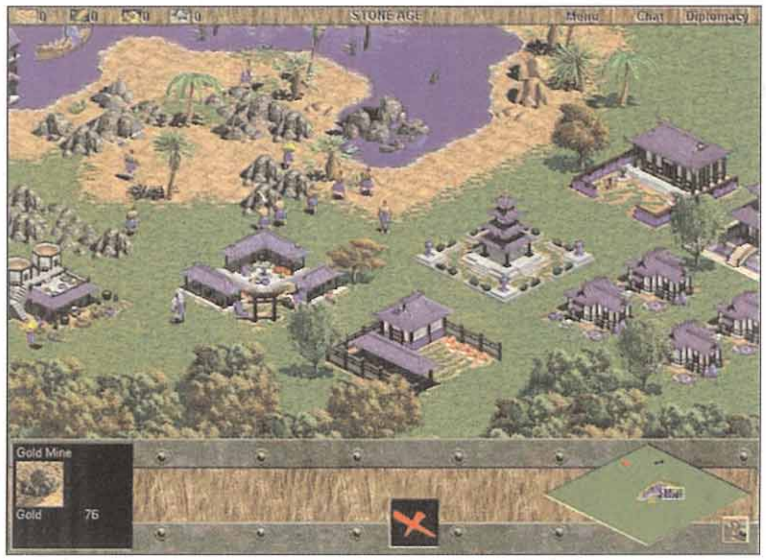




RECOMENDADO MICROMANÍA

Age of Empires
La perfección existe

Individualmente, hay muy pocos juegos que se pongan a la altura de obras maestras de la estrategia como «Civilization», «Command & Conquer», o «Warcraft». ¡Como para pedir un juego que se equiparase a todos ellos a la vez! Imposible, que pensarán algunos. Y estarán equivocados, porque Ensemble Studios, de la mano de Microsoft, ha logrado el milagro, dando cuerpo a uno de los mejores juegos de estrategia de toda la historia. Un privilegio reservado tan sólo a los más grandes.



ENSEMBLE STUDIOS/
MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

La mezcla armónica entre estrategia en tiempo real y creación de imperios ya es una realidad palpable convertida en juego





Fue allá por agosto de 1.996, es decir, hace más de un año y medio, cuando os hablamos por primera vez de Ensemble Studios y de su creación, «Age of Empires». Aquel proyecto era un tanto embrionario, pero prometía. En principio por el tipo de juego: estrategia evolutiva en tiempo real, algo así como una mezcla de «Civilization» y «C&C». Y después, por el fenomenal aspecto de sus pantallas, los prometedores balbuceos de una versión beta muy primitiva, y la lista de posibilidades y características que iba a tener. Hemos estado expectantes todo este tiempo, pero la espera ha merecido la pena, sobrepasándose nuestras previsiones.

«Age of Empires» no es un juego cualquiera, es un producto muy especial. Si alguno de vosotros hace mucho que no le sorprende un juego, debería probarlo, que seguro que pone a prueba su capacidad de asombro.



UNA MEZCLA EXPLOSIVA

Mejores o peores, copias de «C&C» o «Warcraft» hay muchas: no son más que vueltas dadas alrededor de la misma idea. «Civilization» también tiene sus imitadores, aunque con mucho menor éxito que los de los anteriores. «Age of Empires» tiene una temática que recuerda a «Civilization», con un desarrollo muy propio de «Warcraft», pero NO es una copia de ninguno de los dos.



El ambiente conseguido por el juego es inmejorable, y si no contemplad la imagen del paisaje después de la batalla.

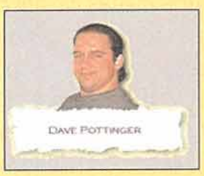


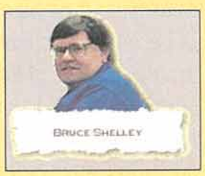
El conocimiento del mundo en el que estamos situados utilizando a los exploradores debe ser uno de nuestros primeros objetivos en el juego.

Ensemble Studios: El equipo tras la obra maestra

Hasta antes de publicar «Age of Empires», Ensemble Studios como equipo eran unos perfectos desconocidos, pero no así alguno de sus miembros. La cabeza preeminente y diseñador del no es otro que Bruce Shelley, que a alguno le sonará de algo, ya que es quien creó en Microprose, y junto a Sid Meier, juegos como «Railroad Tycoon» o «Civilization». Con estos antecedentes, y programando desde 1.980, Bruce tenía medio camino andado para crear una obra maestra, que ya no sería la primera. El responsable de la Inteligencia Artificial en «Age of Empires» es Dave Pottinger, y el culpable del fenomenal aspecto visual del juego es Tony Goodman. Memorizad sus nombres, porque en breve los volveremos a oír como autores de otra maravilla, pues Ensemble Studios no se va a dormir en los laureles y va a seguir desarrollando juegos que veremos muy pronto. Está visto que Microsoft sabe escoger sus amigos.









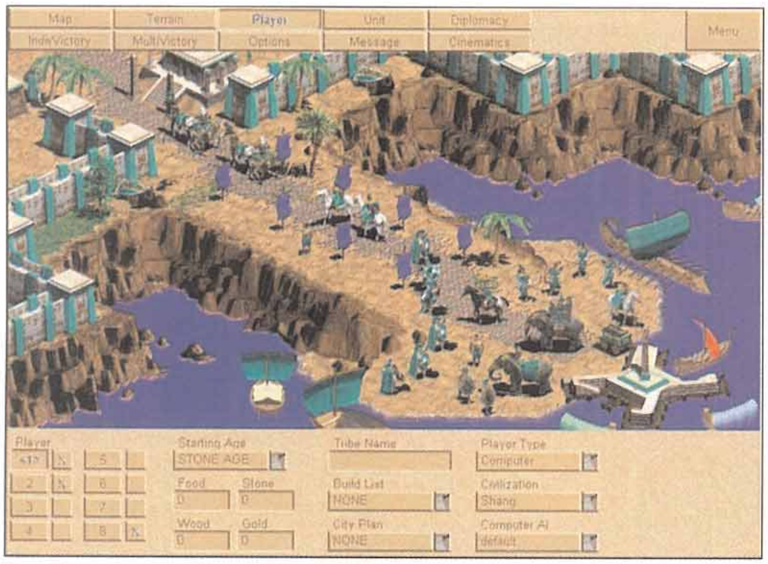
Los programadores de Ensemble Studios han cogido los elementos que más les gustaban de cada tipo de juego y los han fusionado sabiamente creando un juego único hasta la fecha, pero al que a buen seguro le saldrán sucedáneos.

Por un lado, está la temática del juego: el desarrollo progresivo de una civilización a través de cuatro edades –De Piedra, De las Herramientas, Del Bronce y Del Hierro–. Cada una de ellas viene caracterizada por una serie de construcciones, unidades y descubrimientos que se consiguen unas a partir de otras. El árbol de desarrollo de la civilización es profundo y frondoso, bien construido y lógico, aunque sin llegar a los niveles de excelencia de «Civilization». Su estructura es muy básica, partiendo de una Plaza Central que nos dan al principio del juego, y a partir de la cual podremos construir otros edificios que a su vez crearan unidades militares y distintos descubrimientos tecnológicos que nos otorgarán bonificaciones y acceso a nuevas unidades.

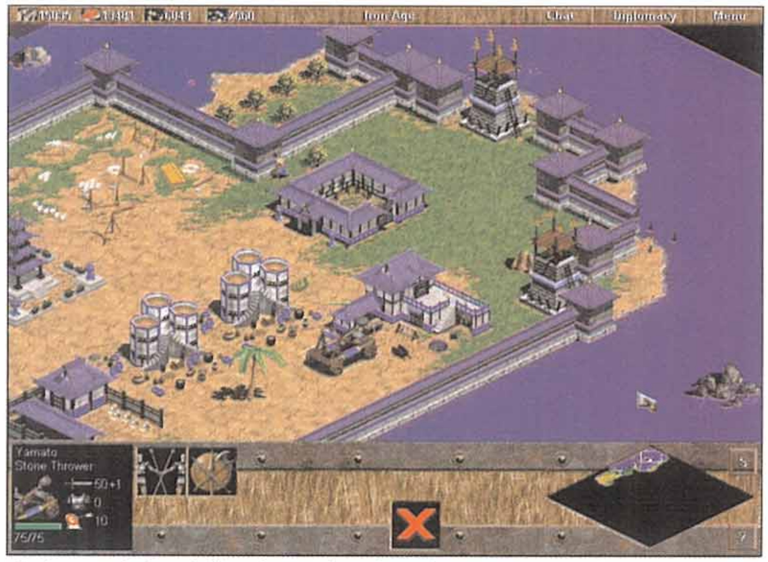
Por otro lado está el mecanismo de funcionamiento del juego: en tiempo real que provocará la sucesión de acontecimientos y su transcurso marcará la creación de edificios y unidades. El tiempo no se detiene, pero no hay evolución automática, todo depende de las decisiones que tomemos y las acciones que llevemos a cabo. El paso de una época a otra o el desarrollo de una determinada tecnología no lo da el transcurrir del tiempo, sino nuestras decisiones. El juego no consiste en construir y construir hasta tener montones de edificios y cientos de unidades para defendernos de continuos ataques y golpear sin piedad al enemigo. No podremos descuidar el desarrollo de nuestra civilización, lo que nos obligará a tener nuestros momentos de meditación y de preparación de estrategias. Por supuesto, también hay acción a raudales, pero el equilibrio entre estos componentes es tan sostenido y su compaginación tan buena, que ninguno predomina sobre el otro. Ésta es su principal virtud.

CHOQUE DE CULTURAS

En «Age of Empires» hay doce civilizaciones distintas que dan lugar a otras tantas formas de estrategia, pues cada una tiene sus ventajas y limitaciones, basadas en su naturaleza histórica. Las diferencias entre ellas son militares, económicas y tecnológicas principalmente, y ►



El editor nos permite configurar los mapas y las características de las partidas que juguemos a nuestro gusto, gracias a sus múltiples opciones.



Cada una de las civilizaciones tiene las mismas construcciones y unidades, diferenciadas de las demás por su aspecto externo y cualidades.

según ellas actuarán en el juego, siendo totalmente distinta la forma de jugar con los Hititas a la de los Asirios, por ejemplo. Las variaciones también son de forma, pues cada una de las doce civilizaciones tiene edificios y unidades con aspecto distinto, aunque sean las mismas para todas. El hecho de haber más de dos bandos presentes en el juego lo hace mucho más interesante desde todos los puntos de vista, pero sobre todo abre unas extraordinarias posibilidades conjuntado con el tiempo real, que nos mantendrá ocupados en distintos frentes al mismo tiempo con distintos asuntos que tratar, y no todos militares. También da su forma de ser a las enormes posibilidades multijugador, tema éste que han tenido muy presente los diseñadores.

Como en todos los juegos de construcción de imperios, la base de todo el proceso productivo son las materias primas, en este caso oro, madera, piedra y comida, cuya combinación es necesaria para crear las unidades y las construcciones. La función de los edificios es la de producir unidades o desarrollar tecnología. En cada edificio se puede investigar en unas tecnologías determinadas según la edad

Con sus 24 escenarios, 4 campañas, los escenarios aleatorios y el editor, las variaciones de las partidas son infinitas

que harán avanzar a nuestra civilización dándola acceso a nuevos edificios y unidades.

Estas últimas tienen una función eminentemente bélica, aunque también las hay –barcos– que tienen como finalidad comerciar con otras civilizaciones, construir y reparar edificios y unidades –aldeanos–, y curar a los heridos y convertir a los enemigos –sacerdotes–. A pesar de estar ambientado en la Antigüedad, la especialización de las unidades militares es enorme, clasificándose en cinco tipos –infantería, arqueros, caballería, armas de asedio, y embarcaciones– y dotadas de una serie de atributos y cualidades que dependen de cada civilización y del sus descubrimientos.

Los combates, por tanto, ofrecen unas posibilidades estratégicas enormes de combinación de unidades, utilización del terreno –que influye– y aprovechamiento de las ventajas tecnológicas. Las batallas ofrecen un buen ritmo de desarrollo, alejado de todo frenetismo, planteándose combates tácticos interesantes y divertidos, alejados de la estrategia más purista de los wargames. Son tan entretenidos y adictivos como pueden ser los de «Warcraft» o «C&C», pero más reposados. La respuesta de las tropas a nuestras órdenes es adecuada, aunque de vez en cuando se "pierdan" y divaguen un poco.

TÉCNICAMENTE BRILLANTE

Las posibilidades sobresalientes de «Age of Empires» compiten en brillantez con su realización. Gráficamente no tiene tacha, desde la fastuosa secuencia de introducción hasta las animaciones de las unidades, pasando por el diseño de los decorados y los efectos ambiente. Son de destacar detalles como la presencia de animales en movimiento por los escenarios, o la transformación del terreno por el paso del tiempo, que también provoca la descomposición de los cadáveres. El diseño de los bosques, llanuras, playas y ciudades denota un buen gusto que hasta ahora era prácticamente desconocido, con un nivel de detalle que es de agradecer. Y si a esto añadimos la calidad de los efectos de sonido y la música ambiente, podemos afirmar que jugar con «Age of Empires» es una experiencia muy gratificante.

Por otra parte, las posibilidades en cuanto a configuración y variedad de partidas, son prácticamente ilimitadas, pues a las cuatro campañas se unen 24 escenarios –jugables por hasta 8 personas–, una opción para crear mapas aleatorios y un editor de escenarios. Las partidas multijugador pueden ser por modem, serie, red o Internet –Microsoft Gaming Zone–, tanto en modo cooperativo como competitivo.

Definitivamente, Microsoft ha alcanzado la mayoría de edad en cuanto a juegos de estrategia: «Age of Empires» es una obra maestra. Un juego atrayente, inspirado, agradable y muy robusto en todos sus aspectos. No muy exigente con el jugador, pero muy generoso en cuanto a diversión, sin llegar nunca a frustrar y enganchando partida tras partida. Se hace imprescindible.

C.S.G.

91

¡¡Por fin, la solución a todos tus problemas!!

164 PÁGINAS CON LAS CLAVES, PISTAS Y MAPAS DE TUS JUEGOS FAVORITOS

LAS MEJORES GUÍAS PARA NINTENDO 64









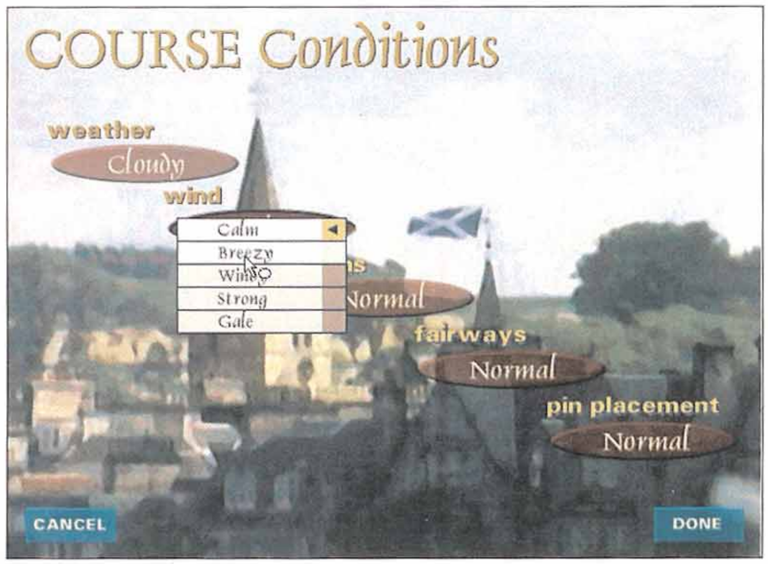
Guía de 36 páginas de **SUPER MARIO 64** ¡Consigue todas las estrellas!

Ya en tu quiosco por sólo 795 ptas.

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS

British Open Championship Golf
Realista y divertido

Looking Glass Technologies, los creadores, entre otros, de juegos como «Flight Unlimited», demuestran una vez más su maestría en el campo del software de simulación con la presentación de un programa de golf basado en el prestigioso Open Británico.



LOOKING GLASS/
INTERACTIVE MAGIC
Disponible: P**C CD (WIN 95)**
DEPORTIVO





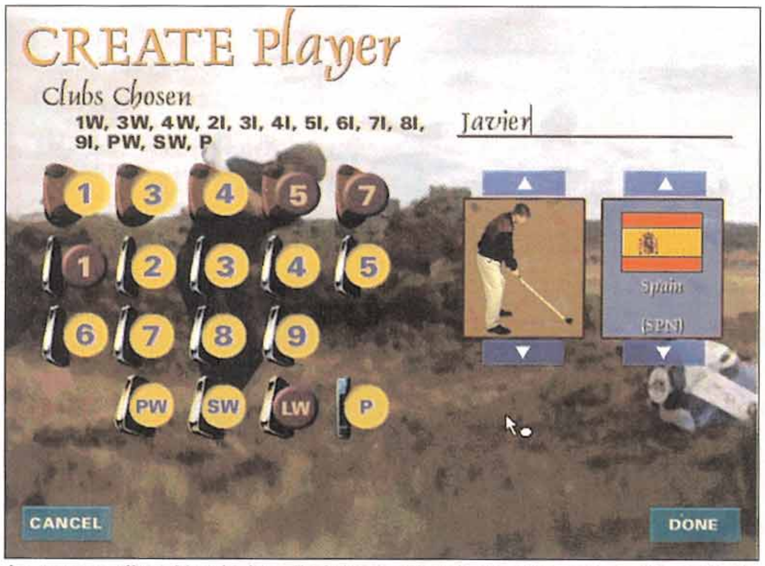
El punto de referencia a la hora de hablar de juegos de golf tiene que ser, inevitablemente, un programa llamado «Links» y sus posteriores secuelas, ya que sentó las bases de lo que debía ser un simulador de golf para PC. Campos digitalizados a partir de fotografías reales, jugadores famosos, y sobre todo, un sistema de "swing" que permanece hasta nuestros días. El reto de este «British Open Championship Golf» es llevar todos esos elementos a lo que tiene que ser el juego de golf de los 90 y adaptarlos a la tecnología reinante en estos momentos en el mundo del PC.

MÁS REAL

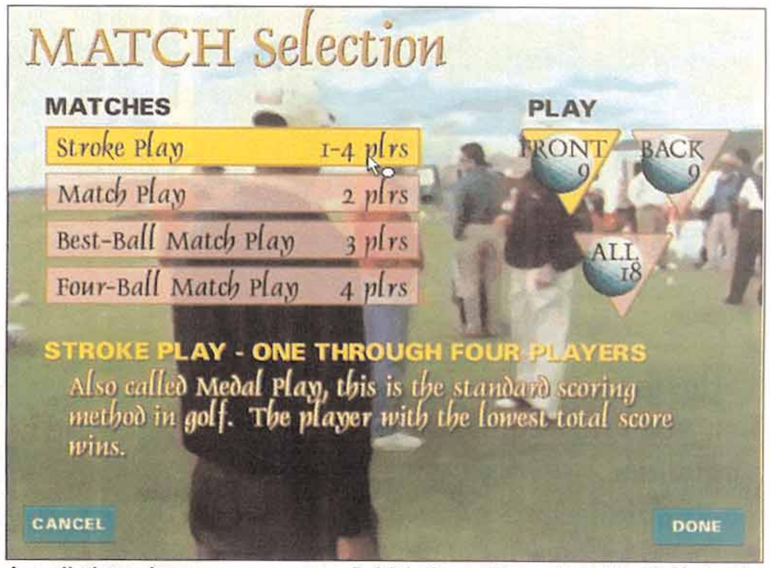
Esto se consigue con un mayor realismo tanto de los escenarios como de la física del golf. Respecto a lo primero, «BO Championship Golf» recrea hasta el último detalle dos de los más famosos campos del mundo, sedes tradicionales del Open Británico: el Scotland's Royal Troon y el St. Andrews Old Course. Veremos una simulación tridimensional de estos campos, con cada calle, green, tee y bunker realizados en SVGA con resolución variable, lo que unido a las condiciones ambientales típicas del país anglosajón, hace que la simulación resulte muy convincente. Los jugadores contra los que podemos participar también son reales, como Sandy Lyle o Nick Faldo, y podremos crear nuestros propios golfistas para derrotar a los maestros pudiendo elegir entre diferentes tipos de personas –masculinas y femeninas– y su nivel de dificultad.

El programa cuenta con físicas avanzadas mediante las cuales se recrea con la máxima precisión los movimientos de las bolas y de los efectos del terreno

En cuanto al realismo propio de un juego como el golf, el programa cuenta con físicas avanzadas mediante las cuales se recrea con la máxima precisión los movimientos de las bolas y de los efectos del terreno, tales como los rebotes, el



La personalización de los distintos golfistas es algo que se ha cuidado con especial esmero, pudiendo variar multitud de opciones.



Los distintos juegos que posee «British Open Championship Golf» harán prácticamente imposible el que nos lleguemos a aburrir.

comportamiento de la bola en el agua, etc.
Por descontado, podemos controlar el palo, el swing, la postura a la hora de golpear la bola, el estilo de golpe, los efectos y demás parámetros implicados en los golpes. De hecho, podemos hasta pedir consejo a nuestro "caddy" siempre que lo veamos oportuno.

Y MÁS DIVERTIDO

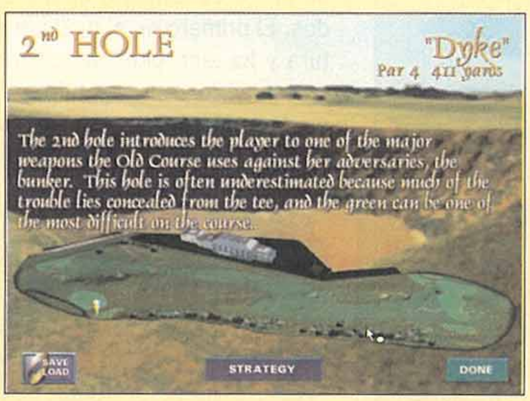
Pero aparte de realista, un juego de golf debe ser divertido. Y «British Open Championship Golf» lo es. Primero, porque tiene varias opciones de juego, en las que pueden participar hasta 4 jugadores. Desde el juego habitual de golf, donde gana el que menos golpes ha realizado, hasta enfrentamientos uno contra uno en un solo hoyo, o competiciones por equipos. Y segundo, porque el interfaz del juego permite múltiples configuraciones, con la posibilidad de seguir el movimiento de la bola en ventanas con vista en picado o vista frontal que podemos ocultar, por no hablar de los gestos de los golfistas cuando fallamos un golpe. Además, el swing se realiza mediante una barra de potencia que aparece cuando pulsamos sobre nuestro jugador, que se asemeja mucho a las ya vistas en otros juegos de golf, por lo que no planteará problema a los que ya han jugado al golf en un PC.
Hay que destacar, aparte de la excelencia gráfica del programa –sobre todo a altas resoluciones–, su fidelidad a los campos que simula y de lo divertido que resulta jugar con él, la gran cantidad de opciones de personalización que posee, tanto a la hora de crear un nuevo jugador como durante el mismo juego, ya que podemos hasta variar las condiciones ambientales, el detalle gráfico, o las animaciones tanto de nuestro "caddy" como del público que sigue la competición.
En definitiva, este «British Open Championship Golf» no defraudará a los que disfrutaron en su día con el famoso «Links», ya que encontrarán un juego de golf totalmente actualizado para aprovechar el potencial de los PCs de última generación, aunque hay que decir que no es demasiado exigente con los requerimientos de sistema, lo que garantiza un juego fluido.

F.J.R.

83

Estrategias

En un juego de golf la estrategia la hora de enfrentarse a un hoyo en una cuestión fundamental. Por eso los creadores de «British Open Championship Golf» han incluido una suculenta opción destinada a facilitarnos el trabajo antes de cada hoyo, que consiste en la visualización de una secuencia de vídeo en 3D en la que se describen todas las características del hoyo tanto de forma gráfica como a través de locuciones. Así, conoceremos todos los detalles estratégicos de cada hoyo de los dos campos en los que podemos jugar, y la mejor forma de completarlos gracias a los consejos de los profesionales.





Bomberman 64

Explosión de color

A lo largo de la historia del videojuego varios han sido los protagonistas que han adquirido personalidad propia. Lentamente esos simples gráficos poco detallados se han sustituido por avanzados modelos 3D. Mario, Sonic... y, ahora, Bomberman.



HUDSON SOFT/NINTENDO
Disponible: **NINTENDO 64**
ARCADE/AVENTURA

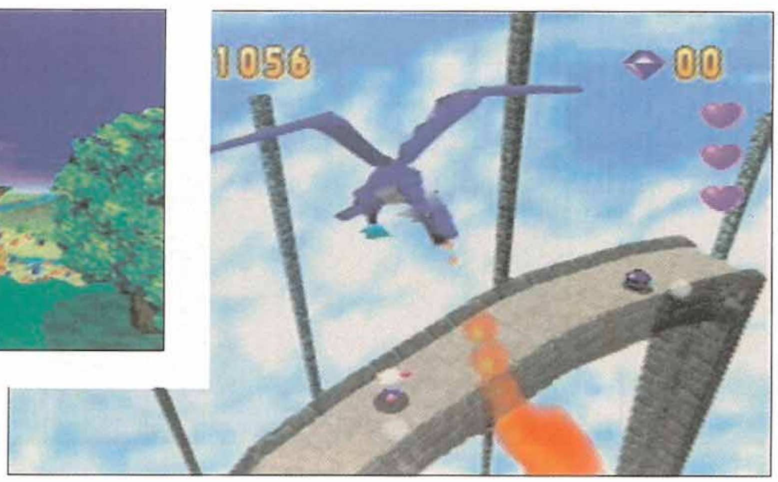
A estas alturas, pocos serán los que no hayan oído hablar nunca de este famoso personajillo. Sus peripecias han sido trasladadas a la mayoría de plataformas existentes en el planeta y todos coinciden en su gran sencillez y diversión.

El esquema clásico del juego, y el que han seguido todos sus clónicos hasta el momento, nos permitía observar la acción desde una cámara cenital, con o sin scroll. Cada jugador, o jugadores, podía dejar en el suelo una bomba que al cabo del tiempo explotaba en dos direcciones: horizontal y verticalmente. Todo esto ha sido olvidado, o al menos en parte, para realizar «Bomberman 64» ya que la acción discurre en un complejo entorno 3D.

El programa incluye dos modos de juego claramente diferenciados. El primero es el modo aventura y ha sido pensado para un solo jugador; el segundo es el modo batalla en el que pueden participar de uno a cuatro jugadores humanos o computerizados.

Bomberman ha sido dotado con nuevas habilidades: coger bombas, lanzarlas, aumentar su poder...





Al final de cada uno de los mundos, un monstruo de mayor tamaño y resistencia intentará acabar con nuestra existencia.

El control de las cámaras se torna fundamental para poder avanzar en el modo de aventura



Al destruir algunos bloques de piedra podremos coger objetos que aumenten el poder de nuestras bombas.



Una vez cogida, es posible aumentar su tamaño para provocar un efecto destructivo muy superior.

AVENTURA

Planet Bomber, lugar de residencia de tan peculiares personajes, nunca había vivido épocas en que la paz y libertad fueran quebradas. Pero un día llegó la nave del malo de turno, de nombre Altair, y comenzó un brusco ataque sobre los indefensos habitantes. Bomberman intentaba buscar una solución para evitar la catástrofe cuando un misterioso ser le explicó el modo de acabar con la nave.

La nave lleva "atados" cuatro mundos que, tras ser finalizados en el orden deseado, dan acceso al mundo final. En este modo de juego, y debido a la extensión de cada etapa, el scroll multidireccional hace aparición y todo se observa desde cámaras exteriores seleccionables. La importancia de las cámaras es mayor de lo habitual, ya que nuestro protagonista puede quedar oculto a la vista de una de ellas. Para poder acceder al final de cada fase es necesario combinar adecuadamente reflejos, estrategia y dotes de exploración.



Nuestro protagonista ya no se limita a soltar bombas y salir corriendo antes de que su explosión, de aspecto circular, le afecte. Ahora podrá pegarles patadas para atontar a los enemigos, coger bombas o enemigos y lanzarlos, crear superbombas y detonar bombas remotas, entre otras cosas. Dominando bien estas acciones será más sencillo resolver los complicados puzzles.

¿NOSTALGIA?

Hacerse con el control de las cámaras puede resultar un poco complicado al principio y la nostalgia sobre el sistema tradicional puede invadir a más de uno, pero una vez que se consigue dominar su funcionamiento se torna mucho más jugable y se abren nuevas posibilidades inéditas en la saga Bomberman. Acciones como poner una bomba debajo de una losa, subirse sobre ella y acceder a una superficie elevada o tapar huecos con bombas de explosión remota para pasar por encima dejan de ser impensables para convertirse en habituales. Además, el modo multijugador mantiene el interés y adicción de títulos anteriores añadiéndoles las nuevas acciones comentadas.

«Bomberman 64» es un digno sucesor de la saga. Con una realización técnica notable, sin llegar a ser espectacular en ningún aspecto, consigue el objetivo para el que fue diseñado: divertir.

J.J.V.

81







Lucha sin cuartel

Una de las ventajas de Nintendo 64, con respecto a otras consolas, es la posibilidad de conectar hasta cuatro mandos. Gracias a esto títulos como «007 Goldeneye» o el que ahora os comentamos pueden ser disfrutados por otros tantos jugadores de modo simultáneo.

Este modo de juego se ha llamado batalla y difiere en varios aspectos del modo aventura –para un solo jugador–. En primer lugar, el scroll multidireccional y los cambios de cámara desaparecen; la zona de lucha puede ser apreciada en su totalidad y en ella se compite por acabar con los demás rivales. Si el número de jugadores es inferior a cuatro, incluso uno, se puede dejar que la consola controle al resto o desactivarlos para que sea una lucha sin intermediarios. Una de las opciones más divertidas es el modo fantasma donde, una vez muerto cada jugador, en vez de abandonar la lucha se convierte en un fantasma que puede incordiar los movimientos de los demás.







Time Crisis
Límite: 12 horas

Namco acaba de terminar la conversión para la máquina de Sony de una exitosa máquina recreativa que lleva el mismo nombre que el juego. «Time Crisis» viene dispuesto a poner a prueba nuestros reflejos y puntería como nunca. Ajustad la mirilla, introducid un cargador en la recámara de la pistola automática y preparaos a vivir los segundos más angustiosos de vuestra vida con este excitante "shoot'em up".



Al final de cada nivel aparecerá el típico adversario superpoderoso que precisa de un mayor número de impactos para caer derrotado, y es en estos sitios donde podemos perder tiempo, y vidas, con más facilidad.

NAMCO
Disponible: **PLAYSTATION ARCADE**





La hija del presidente de Sercia ha sido raptada por el malvado Sherudo, un terrorista político que pretende intercambiar la vida de la joven, por una serie de secretos militares que pueden convertirle en la persona más poderosa. Richard, agente secreto y novio de la muchacha, se ha adentrado en la isla de Northwest, lugar donde está instalado el complejo que sirve de refugio al chantajista. Sólamente tiene doce horas, las mismas que Sherudo ha dado al gobierno de Sercia para entregar los documentos, o la chica morirá. ¿Será Richard capaz de detener tan malévolos planes?

FRENÉTICO

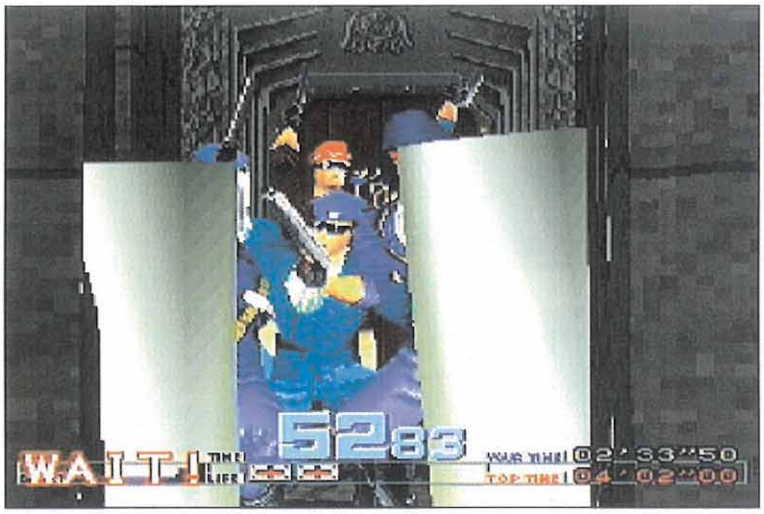
Esa es la desesperada situación que nuestro protagonista debe afrontar. En «Time Crisis» no sólo vamos a tener a los mil y un enemigos que caracterizan a esta clase de juegos, sino que también el tiempo correrá en nuestra contra. Esto nos va a obligar, por una parte, a actuar de manera más rápida que de costumbre, ya que en todo momento tendremos un cronómetro descendente, en la parte inferior de la pantalla que así nos los indicará, y por otra, a arriesgarnos más para llegar cuanto antes a las diferentes zonas.

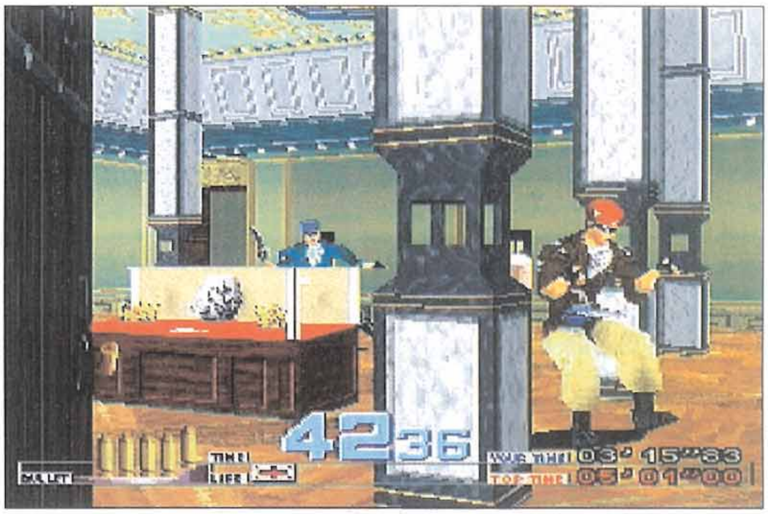
Junto con el juego, se incluye la G-Con 45, una pistola con la que disfrutaremos el doble en «Time Crisis»



Una diferencia que hace a «Time Crisis» superior a otros juegos de la misma clase es que tenemos en todo momento la posibilidad de escondernos, evitando así los disparos enemigos, mediante la presión de uno de los botones que tiene la G-Con 45. Sin embargo, habrá que evitar el usarlo en exceso, ya que nos hará perder un tiempo precioso.

«Time Crisis» para PlayStation tiene una novedad con respecto de





La calidad con respecto a la máquina recreativa es prácticamente pareja, variando un poco en la resolución de los gráficos, algo menor en PlayStation



Sin necesidad de pad

Uno de los mayores atractivos que tiene este juego es, además de su gran calidad, la inclusión de un hardware exclusivo para la consola de Sony: la G-Con 45, una pistola automática con dos botones a los lados que hacen las veces de los del pad.
Conectada, con un cable especial, entre la salida de vídeo de la consola y la televisión, este utensilio nos permite jugar de forma mucho más realista a «Time Crisis», y en el futuro, quién sabe, a muchos más juegos.

la máquina recreativa y es que, además de la aventura original en la que hay que rescatar a Rachel, hay otra misión que se desarrolla dentro de un gran hotel que sirve de tapadera a una fábrica clandestina de armas, siendo dicho escenario exclusivo de la versión de consola y enormemente difíciles, pues el número de adversarios es muy elevado y el tiempo muy escaso.

DIVERSIÓN A RAUDALES

Quizás el aspecto más destacable de «Time Crisis» sea la diversión, pues el hecho de incluir una pistola con la que podemos jugar de la misma manera que en la recreativa, aumenta el grado de adicción enormemente. Los gráficos no pasan de ser correctos, pues en ocasiones el polígonos pecan de exagerados y no tienen unas texturas lo suficientemente cuidadas, con lo que se incrementa la sensación de simpleza.
Los movimientos, sin embargo, son inmejorables, y es un deleite para la vista presenciar tanto soldados como vehículos desplazarse por la pantalla alrededor de explosiones y tiros.
Nunca podremos pasar unos ratos tan divertidos con nuestra consola, como con este título.
Namco ha conseguido reunir un excelente pack con «Time Crisis» y la G-Con 45, que puede darnos horas y horas continuas de acción a raudales y lluvia de plomo sobre nuestras cabezas.

C.F.M.

83



En ocasiones, los enemigos se presentarán con increíbles protecciones, lo que nos obligará a apuntar más cuidadosamente sobre una zona que tengan desprotegida.





Flight Unlimited II
Vuelo de placer

Looking Glass Studios impresionó a todos los pilotos de salón cuando lanzó «Flight Unlimited» hace algunos años. Con un agradable surtido de aviones, preciosos gráficos, y un brillante sistema de enseñanza, «Flight Unlimited» se mantuvo firme en el olvidado campo de la simulación de la acrobacia aérea. Sin embargo, su fuerza era su debilidad. Al final no había mucho que hacer, salvo volar acrobáticamente.



LOOKING GLASS T./EIDOS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Después de una seria actualización de sus herramientas, Looking Glass ha lanzado «Flight Unlimited II» y se ha apartado del concepto acrobático. Aunque esto pudiera alarmar a sus incondicionales, el resultado es un producto que va directo a por la cabeza del «Flight Simulator» de Microsoft, en casi todos los aspectos

NO VUELAS SÓLO

Lo primero que te llamará la atención al subir al cockpit es que no estás solo. Hay cientos de otros aviones volando alrededor, cada uno con un nombre, un plan de vuelo, y cada uno en constante contacto con sus respectivos aeropuertos. Estamos sentados en el parking del aeropuerto internacional de San Francisco, revisando el Beechcraft Barón. Contactamos con la torre y pedimos autorización para carretear. Nos dicen a qué pista debemos ir y nos da instrucciones específicas sobre qué calles elegir para llegar a pista. Como San Francisco es un aeropuerto muy congestionado, frecuentemente nos dan órdenes de parar en los cruces y esperar a que otro avión despegue o aterrice. Mientras esto sucede, si observamos a nuestro alderredor, veremos unos quince aviones en diferentes procesos de salida o llegada.

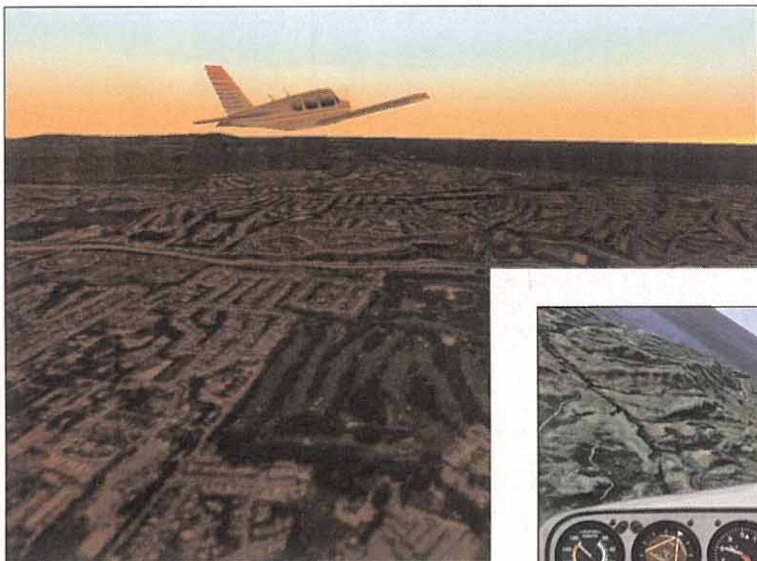
Lleva un poco de tiempo, pero al final estamos en cabecera de pista cambiando las frecuencias de radio. Aceleramos, despegamos y nos dirigimos hacia la bahía de San Francisco. Después de un rato, nos contacta el puesto de control de radar. Le comunicamos que queremos ir al aeropuerto de Santa Rosa y nos contesta dándonos la dirección correcta con instrucciones precisas. Frecuentemente, durante todo el vuelo, nos van dando órdenes para cambiar altitud y rumbo para evitar el tráfico que se dirige a otros aeropuertos. Cuando estamos cerca de Santa Rosa, pasamos a estar bajo control de su torre que nos dice en qué pista aterrizar y nos comunica que somos el número tres en la cola de aviones a aterrizar. Cuidadosamente damos un par de vueltas alrededor del aeropuerto hasta que nos llega el turno. Una vez en tierra, nos conducen hasta el parking y termina nuestro paseo, después de parar los motores.

RECOMENDADO MICROMANÍA



En «Flight Unlimited II» no estaremos solos volando; habrá otros aviones con nosotros

Todo esto, en resumen, es lo que hace de «Flight Unlimited II» un producto tan absorbente. La comunicación con torres y radares juega un papel importantísimo en el juego. No hay nada más apasionante que aproximarse a un aeropuerto como el de San Francisco o el de Oakland y tener que hacer frente a todas las tareas con las que un piloto real se tiene que manejar. Esto es lo que habíamos estado pidiendo desde hace más tiempo del que podemos recordar. Gracias a Looking Glass y Eidos lo tenemos. Y lo que es mejor, todas las transmisiones utilizan voces distintas e incluso puedes elegir la voz de tu propio piloto.



Los gráficos son de los mejor que hemos visto en productos simimlares, más aún si podemos disfrutar de ellos con una tarjeta aceleradora de gráficos 3D.



Muchos son los puntos que le hacen destacar sobre su máxima competencia, «Flight Simulator»

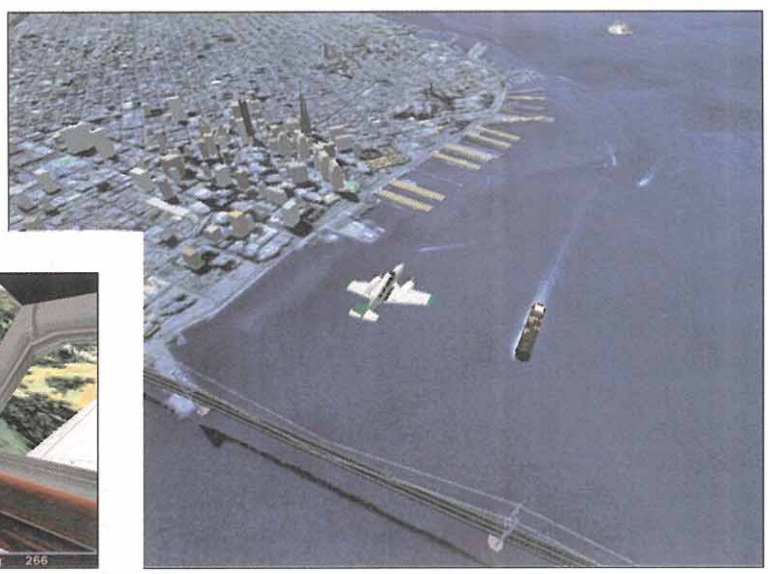




NO TAN ILIMITADO

Los fanáticos del «Flight Simulator» podrán encontrar un par de excepciones a este magnífico programa. No es tan realista en términos de dinámicas de vuelo y fidelidad de las cabinas, aunque tiene bastante calidad en ambos como para satisfacer a la gran mayoría. Algunos podrán estar preocupados por lo limitado del territorio sobre el que vuelas. Frente a los mas de 3.000 aeropuertos en todo el mundo que ofrece Microsoft, «Flight Unlimited II» nos presenta una superficie que abarca desde Santa Rosa al norte, Sacramento al este, San José al sur y San Francisco al oeste con una considerable cantidad de mar incluyendo el portaaviones USS Enterprise –sí, se puede aterrizar en él–. En cualquier caso, hay 48 aeropuertos repartidos por los 18.000 km cuadrados, y todos están plasmados con una calidad y abundancia de detalles bastante mejor que la del «Flight Simulator». Esta limitación de espacio ha hecho que Looking Glass pueda poner los recursos en la calidad de los detalles y los paisajes y la experiencia es realmente inmersiva.

Los 48 aeropuertos disponibles están divididos en varias categorías que te obligarán a realizar tareas distintas. Por ejemplo un aeropuerto que esté controlado por una torre te exigirá identificarte, comunicar tu plan de vuelo y te responderá dando instrucciones. Mientras que un aeródromo pequeño sin torre te hará utilizar tus habilidades visuales y la radio para asegurarte de que la pista está despejada para ti. Cuando vueles un aeropuerto sin control, estarás en contacto con otros aviones y conocer sus intenciones.





La navegación en «FU2» es desafiante, pero más fácil que en el programa de Microsoft, aunque sólo sea porque el manual es más comprensible e incluye un fantástico mapa de la región fácil de comprender y muy real. Hay nueve estaciones VOR a lo largo del mapa que hacen que la tarea de estimar tu posición en el mapa sea fácil. En cualquier caso, el paisaje de «FU2» ha sido creado con tal calidad de detalles que se puede volar visualmente siguiendo las características del paisaje. Puntos de referencia –para quien los conozca– como el Coliseo de Oakland, el Monte Isabel, el puente Golden Gate hacen que el mundo de «Flight Unlimited II» alcance un realismo sin precedentes.

COSAS QUE HACER

En «FU2» no te quedarás cruzado de brazos. Los pilotos novatos querrán tomar las distintas lecciones de vuelo para aprender y mejorar su técnica y adaptarse a los requisitos de los aterrizajes por ILS, las esperas circunvalando un aeropuerto o las navegaciones. Aunque ya no tiene la opción de que un instructor tome el control del avión ►



La representación de las cabinas de los distintos modelos incluidos no son excelentes, pero cumplen perfectamente su cometido.



Los efectos climáticos forman uno de los factores más conseguidos en «Flight Unlimited II»

para hacer las maniobras por ti, como la tenía su predecesor, las lecciones son tan eficientes y bien explicadas que no hemos echado de menos esa característica.

Una vez que sabes qué estás haciendo y cómo comunicarte con otros aviones y aeropuertos, puedes dirigirte al planificador de vuelos y crear un escenario.

El interface de usuario del planificador de vuelos es una maravilla. Te da toda la información que necesitas de forma sucinta y precisa. Puedes presentar las estaciones VOR, los puntos de ruta y los detalles del mapa a voluntad. Sencillamente, elige un aeropuerto de partida y apunta con el ratón sobre tu lugar de destino en el mapa. Cada clic corresponde a un punto de ruta. Una vez satisfecho con tu plan de vuelo lo puedes salvar para usarlo otras veces o intercambiarlo con tus compañeros pilotos. El plan de vuelo sierpes está disponible para ti, incluso en mitad del vuelo y sirve como una guía para encontrar las referencias o destinos a buscar.

En cualquier caso, «Flight Unlimited II» incluye 25 aventuras preconfiguradas que abarcan desde tener que afrontar rutas con mal tiempo y en la noche hasta sobrevolar circuitos



turísticos admirando el paisaje. Algunas son fáciles, pero otras son muy desafiantes, especialmente si tienes que cumplir horarios.

LOS AVIONES

Hay cinco aviones para escoger, cada uno con su propia cabina y sus características dinámicas. Encontramos que el modelo físico de comportamiento, sin ser brillante, está bastante a la altura de los estándares marcados por «Flight Simulator» de Microsoft, por eso hasta el más exigente, encontrará un buen grado de autenticidad.

Los aviones incluidos son el bimotor Beechcraft Barón, Piper Arrow, De Havilland Beaver (hidroavión), P51 Mustang D y el Entrenador. Nos hubiera encantado disponer de algún reactor para volar. Esperamos que Looking Glass, en futuras ampliaciones incluya, al menos, un LearJet.



LOS GRÁFICOS

Excelentes. Especialmente si están acelerados con una tarjeta 3Dfx o por D3D. Obtuvimos unas tramas por segundo fantásticas –más de 20fps– con nuestro P200-3Dfx. Los paisajes son convincentes y muy bien hechos, ofreciendo bastante más nivel de detalle que el «Flight Simulator». Los aviones también están bastante bien reproducidos y hay una enorme cantidad de vistas externas para poder contemplarlos desde cualquier ángulo. La cabina virtual es muy eficiente. Un simple golpe de tecla te llevará desde la cabina virtual por todos los objetos mas característicos de tu visión.

EL CLIMA

Es nuestra parte favorita. Nunca antes se había recreado la lluvia con tanta exactitud. Puedes ver cada gota resbalar por tu parabrisas y el ángulo de caída varía en función del rumbo que tu avión tome con respecto a ella. Añadir a esto algunos rayos y relámpagos ocasionales y no podréis evitar sentir que estáis volando de verdad.

PENALIZACIONES

Lamentablemente, «FU2» no es un programa sin pegas. Bastantes veces hemos seguido a la perfección las instrucciones de la torre de control para terminar aplastados por un Jumbo, lo que nos hace pensar que la IA debería ser revisada. No ocurre a menudo, pero ocurre.

Nuestra segunda crítica es sobre cómo se presentan las luces de aterrizaje en las pistas. Son demasiado grandes, especialmente cuando estás carreteando por la pista para despegar; tienden entremezclarse y hacen las cosas confusas.

Nuestra última pega viene para el soporte multijugador. Simplemente no hay. Sólo podemos imaginar cómo sería de fascinante este simulador si tuviéramos la posibilidad de volar con otros pilotos reales. Esperemos que –aunque no han anunciado nada al respecto– Looking Glass se dé cuenta del potencial que está perdiendo por no tener buen soporte multijugador y lo corrija en una futura versión.

EN RESUMEN

Si habías comprado «Flight Simulator» de Microsoft y te encontrabas totalmente perdido, entonces te debes la revancha de comprarte «Flight Unlimited II». Es fácil incluso para los pilotos más noveles, gracias a las magníficas lecciones de vuelo y el completo manual que las acompaña. Con gráficos a la última moda, un soberbio sistema de comunicación y una meticulosa reproducción de San Francisco, «Flight Unlimited II» sobresale por encima de su competencia en la categoría más importante: la diversión.

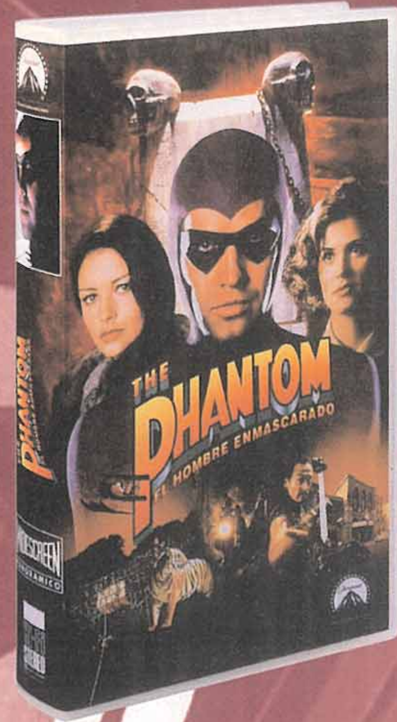
A. "Mad Max" C.

90

concurso

PHANTOM

EL HOMBRE ENMASCARADO



El legendario héroe"The Phantom", uno de los más famosos personajes de cómic llevados a la pantalla, llega a Micromanía para ofrecerte la oportunidad de ganar uno de los 15 joysticks "Phantom" que sorteamos.

Para entrar en sorteo, averigua correctamente las respuestas de las siguientes preguntas:

1) ¿Con qué otro nombre se identifica a **"The Phantom"**?

2) ¿Qué **compañía** cinematográfica ha producido la película?

gana **15** joysticks **"PHANTOM"**



Bases del concurso "The Phantom"

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "The Phantom"
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán QUINCE, que serán premiadas con un joystick "The Phantom" cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de enero al 28 de febrero de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de marzo de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de abril de la revista Micromanía
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: CIC VIDEO y HOBBY PRESS.

cupón de participación "The Phantom"

Nombre. . . . .
Apellidos . . . .
Dirección. . . . .
Localidad . . . .
Provincia. . . . . .C. Postal. . . . .
Teléfono . . . .
Las respuestas son:
1) . . . .
2) . . . .
❑ Si, quiero recibir información sobre los proximos lanzamientos de CIC vídeo

Tomb Raider, Dragon Ball, Street Fighter, Mario, Jungla de Cristal...

Los héroes de tus juegos favoritos, juntos en un cómic irrepetible.



Ya a la venta en tu quiosco

Si no lo encuentras llámanos al (91) 654 61 64 y te lo enviaremos por correo (sin gastos de envío)
Horario: de 9 h. a 14:30 h. y de 16 h. a 18:30 h. de lunes a viernes.

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS

Nuclear Strike
Peligro nuclear





ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

La acción comenzó en el desierto; tiempo después, el conflicto se trasladó a una frondosa jungla amazónica. Ahora la amenaza se torna nuclear y el peligro es a escala mundial. ¿Seréis capaces de salvar la Tierra por tercera vez de los abyectos planes de un grupo de terroristas?
Hace algo así como cuatro años, todos tuvimos la oportunidad de disfrutar de uno de los arcades más increíbles de cuantos habíamos tenido la oportunidad de ver. Su nombre era «Desert Strike» y en él manejábamos un helicóptero Apache por un desértico escenario en el que teníamos que realizar complicadas misiones para dar al traste con los planes de un terrorista árabe.
Un par de años más tarde llegó «Jungle Strike», la esperada segunda parte que no sólo cambiaba el escenario desolador de arena por una espesa selva tropical, sino que también añadía la posibilidad de cambiar de vehículos, entre una lancha motora, una motocicleta y un avión espía.
Ahora, por fin tenemos «Nuclear Strike». Tercero en lo que a creación se refiere, pero primero en calidad técnica.
Esto es porque Electronic Arts ha puesto todo su empeño en superar con creces la calidad a la que nos tenía acostumbrados esta serie y, de hecho, lo ha conseguido. Siguiendo los mismos esquemas de programación y diseño, es decir, un perspectiva isométrica en la que vamos persiguiendo al helicóptero protagonista, y un elevadísimo nivel de acción, prácticamente continuado, con explosiones y disparos por doquier, se ha añadido la tecnología de las tarjetas aceleradoras 3D, haciendo posibles efectos como transparencias y deformaciones,




El aspecto más mejorado ha sido la inteligencia artificial

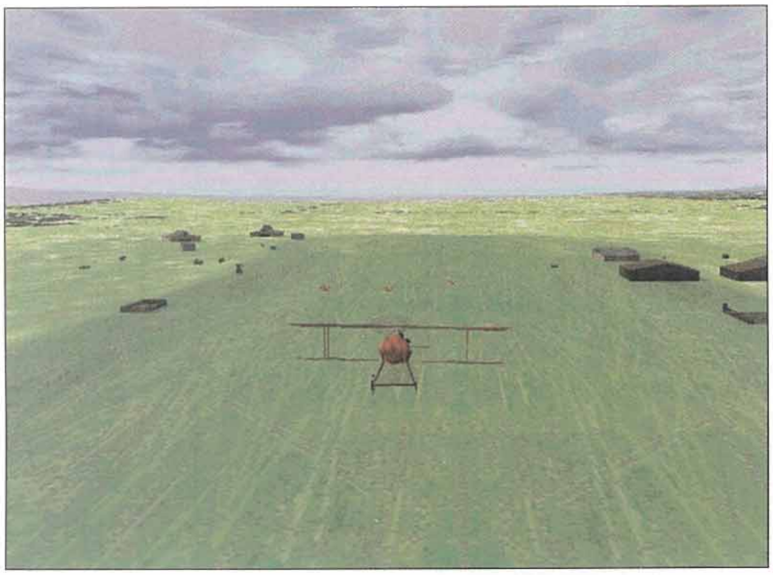


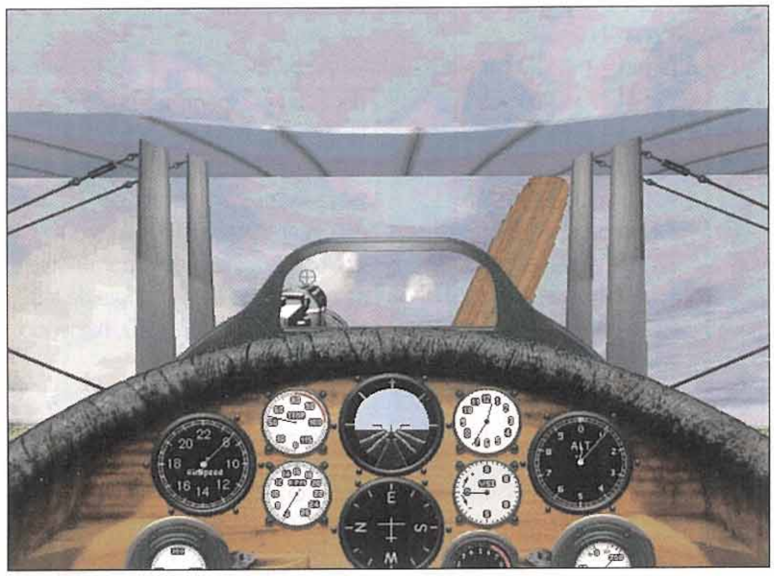

además de unos espectaculares efectos de luces.
También se ha incluido la opción de manejar varios vehículos, que en esta ocasión serán un A-10 Warthog, un Harrier Jump-Jet, un tanque M-1 y los helicópteros Apache y Cobra, entre otros, hasta un total de 10 diferentes.
Sin embargo, el aspecto que más se ha mejorado, con respecto de las dos partes anteriores, es el de la inteligencia artificial de los enemigos y aliados, los primeros porque buscarán la mejor manera de atacarnos mientras se hacen más difíciles de impactar y los segundos, porque reaccionarán de diversas maneras, según la forma en que los tratemos, por ejemplo, unos pocos disparos por error a un vehículo o base amiga, podrán pasarlos por alto, pero un ataque directo en toda regla, significará el habernos creado otro adversario más en el juego, con la consecuente eliminación de ayudas por su parte.
Divertido sin más es la mejor manera que tenemos de clasificar a «Nuclear Strike», y es que el mayor problema del juego no estriba en su calidad técnica, que es bastante buena, sino por la temática que ya se nos antoja un tanto desfasada. «Nuclear Strike» es exactamente lo mismo que «Desert Strike» o «Jungle Strike», pero mejor, o lo que es lo mismo, este título sólamente convencerá a aquellos que disfrutaron como locos con sus predecesores o a esos otros que buscan un sistema simple de diversión, sin más.
«Nuclear Strike» se queda a medio camino de convertirse en superéxito, pasando a la recámara de títulos que pasan desapercibidos. Una pena, ya que se podría haber aprovechado el lanzamiento de una tercera parte, para consagrar tan digna saga.

C.F.M.

71

Red Baron II
La máquina del tiempo





La segunda parte de uno de los simuladores de vuelo de la Primera Guerra Mundial ya está aquí. «Red Baron II» llega dispuesto a hacernos revivir "in situ" todas las batallas aéreas que se sucedieron allá por la segunda década del presente siglo, además de darnos la posibilidad de enfrentarnos en un combate sin par al temido Barón Rojo.





En el modo campaña no sólo tendremos que elegir a nuestro piloto e ir formándolo, sino que además las misiones serán mucho más complicadas.

SIERRA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

A pesar de que en la historia de la humanidad hay muchos puntos negros, uno que siempre tendremos presente es el ocurrido en 1.914, la Primera Guerra Mundial. En ella, alemanes y aliados se enfrentaron en mil y una cruentas batallas, siendo las más decisivas las se desarrollaban en el aire.

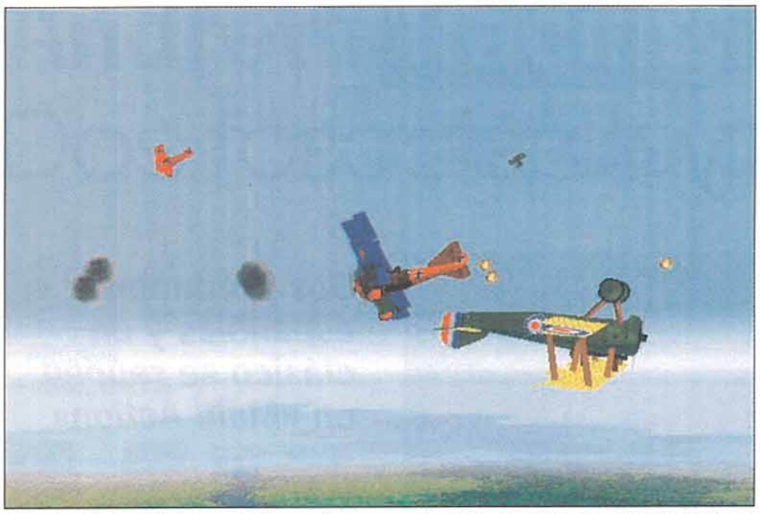
Hoy día, viendo la tecnología aeronáutica de que disponemos, nos resulta increíble ver cómo los soldados de aquella época hacían toda serie de virguerías aéreas en unos aparatos que estaban construidos a base de madera y lona. «Red Baron II» nos traslada a aquellos días, como si de una máquina del tiempo se tratara, permitiéndonos encarnar el rol de un piloto de aeroplano, recién alistado al ejército, alemán o aliado, con el que tendremos que

Hay 22 aeroplanos diferentes, cada uno con sus niveles de maniobrabilidad, poder de ataque y resistencia

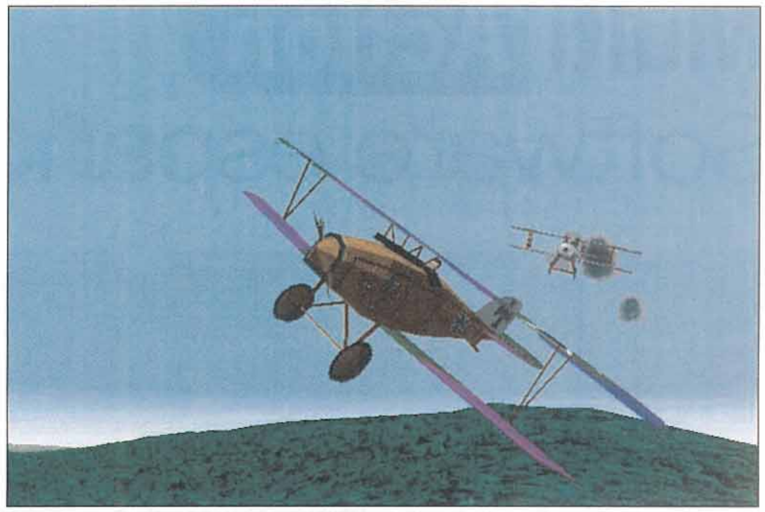
llevar a cabo mil y una misiones que irán desde bombardeos a zonas estratégicas, hasta luchas aéreas, teniendo en estas últimas la posibilidad de enfrentarnos a Manfred Von Richtofen, el mismísimo Barón Rojo.

LABOR ESCENOGRÁFICA

Para la realización de los escenarios, los programadores han utilizado cerca de 40.000 millas cuadradas de terreno, fielmente modelado a partir de mapas topográficos de los lugares donde se desarrollaron las batallas, los cuales han sido posteriormente adornados con más de 50.000 elementos de tierra, encasillados en edificios –iglesias, graneros, torretas, puentes, bunkers, silos, postes de telégrafo, árboles...– y vehículos –camiones, tanques, carros de combate...–.



Las batallas aéreas alcanzarán su punto álgido cuando el número de aeroplanos sea mayor de cinco, momento en el que dos ojos no serán suficientes para controlar sus movimientos.



Si somos objeto de una persecución por parte de un enemigo, tendremos que realizar maniobras muy bruscas para que pierda nuestro rastro y así conseguir deshacernos de él.

Por supuesto, al no disponer de opción para tarjetas aceleradoras, que libera al procesador del trabajo de gestionar los gráficos, necesitaremos un equipo de grandes prestaciones para poder activar todos los detalles en su máximo esplendor y que el juego vaya medianamente bien; si no es el caso, tendremos que empezar a reducir factores como texturas, resolución, etc., quedando reducido a un amasijo de polígonos de colores.

BASE DE DATOS HISTÓRICA

Donde más destaca «Red Baron II» es en su extensa base de datos, repleta de información textual y gráfica, acerca de los pilotos más condecorados y con más victorias a sus espaldas de los dos bandos. Nombres, misiones realizadas, e historial, estarán a nuestra entera disposición para conocer un poco mejor a aquellos ídolos del aire.

La base de datos incluye exhaustiva información sobre los pilotos más destacados





También podremos acceder a la ficha técnica de todos los aeroplanos, desde el rápido y maniobrable Nieuport 11, que permitió a los aliados conseguir el dominio del cielo francés en 1.915, hasta el Albatros D III, que fue protagonista en el Abril Sangriento de 1.917.

Los gráficos son de gran calidad y fiabilidad con respecto de los aviones y escenarios reales. Esto ha sido posible gracias al estudio exhaustivo de planos, mapas, fotografías de la época y fichas técnicas.

A fin de hacernos llegar el juego lo antes posible, Coktel Educative, la distribuidora encargada de difundir este título en nuestro país, ha puesto a la venta en un principio la versión inglesa para, una vez finalizada la localización del juego, que aun tardará unos meses, ofrecer la posibilidad de cambio sin coste alguno para el usuario. Una iniciativa que ya han llevado a cabo más compañías, y cuyos resultados son tremendamente satisfactorios.

La verdad es que con todo esto nadie puede presentar excusa alguna para no hacerse con «Red Baron II» y disfrutar con los más encarnizados combates sobre el cielo europeo.

C.F.M.

Más o menos realismo

En los menús de opciones podremos elegir el nivel de dificultad que queremos que tenga el juego. Desde la simulación más real, donde se tienen en cuenta aspectos como el efecto G, la fuerza del aire, el gasto de munición y de combustible, hasta un modo, llamémoslo de práctica, en el que seremos invulnerables.



Multi Action
Software español y clásicos

DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/AVENTURA

Tres magníficos juegos en un doble CD a un precio más que atractivo. Eso es lo que nos ofrece Dinamic Multimedia en este «Multi Action». Juegos que representan por sí mismos la esencia de tres géneros distintos, aunque con un denominador común, que es la acción.

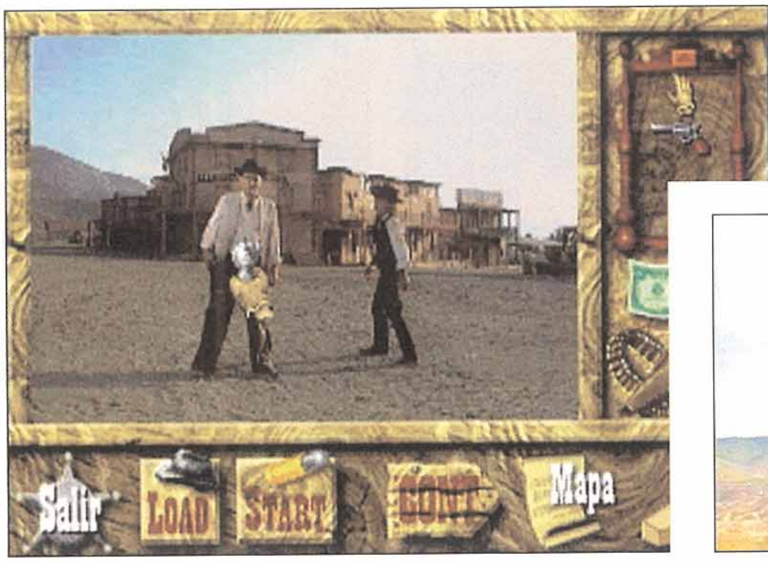
Para empezar, tenemos «Los Justicieros», una auténtica película interactiva producida por Picmatic y Dinamic Multimedia en la que nos las tendremos que ver con los villanos de turno en un típico pueblo del Oeste. Este juego destaca por sus secuencias de vídeo digital de gran tamaño en las que veremos a multitud de actores profesionales de nuestro país empuñando sus pistolas dispuestos a acabar con nuestras andanzas. Nuestra misión es la de acabar con los malos de la película a balazo limpio, en el más puro estilo de los "westerns" americanos. Además, deberemos cuidar nuestras finanzas y municiones a medida que recorremos el pueblo a través de un mapa, sin olvidar nuestra participación en algún que otro juego independiente con el fin de obtener dinero para comparar armas cada vez más potentes.

El segundo juego incluido es nada más y nada menos que el último capítulo de la saga «King's Quest» de Sierra. Roberta Williams nos vuelve a ofrecer en este «Princess Bride» su particular y almibarada visión de lo que tiene que ser una aventura clásica para PC, repleta de puzzles, objetos misteriosos y personajes de cuento de hadas en la que existen dos protagonistas, una princesa y su madre, en las que nos encarnaremos alternativamente para completar los capítulos en los que se divide.

Por último, nos encontramos con la sorpresa de «Cyber Police», un arcade de lucha realizado por los españoles Bal@nce, en el que pueden jugar dos jugadores en dos modos diferentes, uno de aventura y otro arcade, y donde los golpes, las ramas, y la sangre –siempre y cuando elijamos el modo "gore"– están a la orden del día. Habrá que seguir muy de cerca de estos chicos de Bal@nce, porque esta tarjeta de presentación les augura muchos éxitos en el futuro.

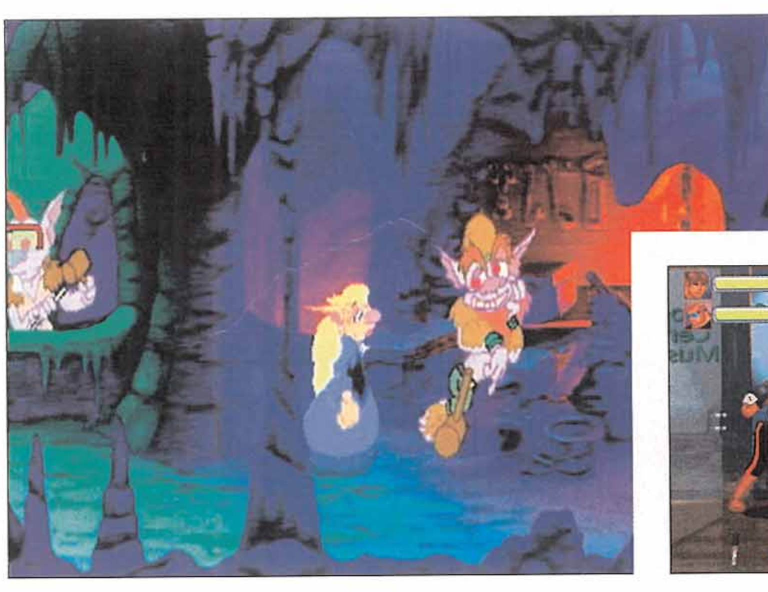
F.J.R.

82



Dos productos españoles y un clásico se reúnen en «Multi Action»



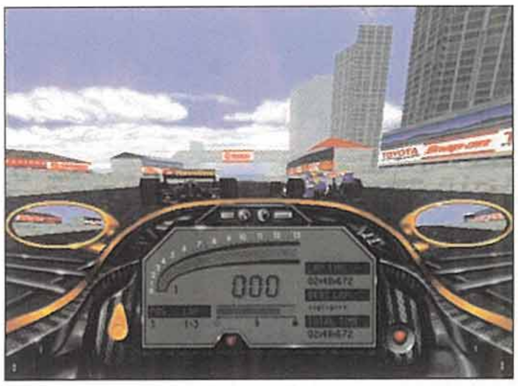


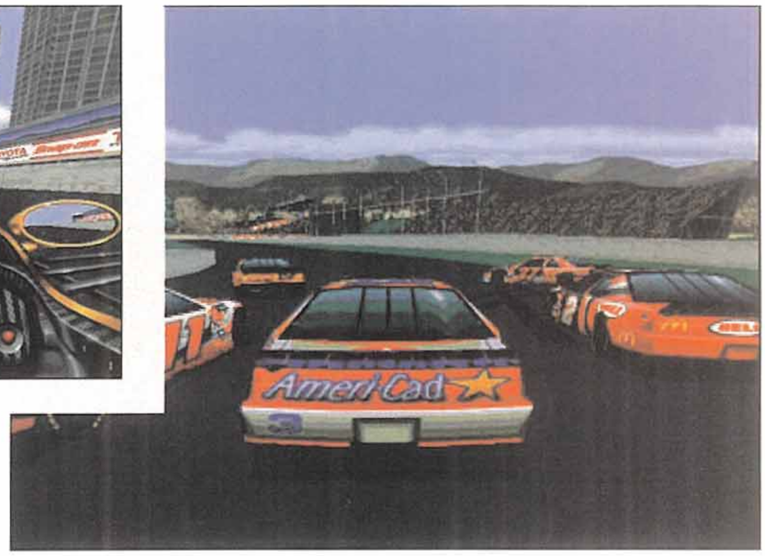


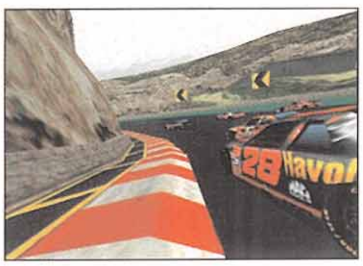


Andretti Racing
Dos formas de correr

EA SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE







Muchos son los juegos que sobre carreras de vehículos de Fórmula 1 o de coches Indy han aparecido en los últimos años, pero nunca un mismo título había reunido las dos competiciones para intentar hacernos disfrutar el doble sobre cuatro ruedas.
«Andretti Racing» es la nueva creación de E.A. Sports, un arcade de conducción deportiva que nos da la oportunidad de disputar los más apasionantes campeonatos, sin que tengamos que preocuparnos en demasía por los aspectos de simulación tipo configuración del coche o adquisición de material.
En todo momento seremos asistidos por los hermanos que dan nombre al juego, Mario, Michael y Jeff Andretti, que gustosamente nos aconsejarán acerca de cómo afrontar una dificultad de un circuito concreto o el estilo de conducción que más nos conviene, etc.
Hasta ocho personas pueden participar vía red local, o dos si se hace por modem o cable serie, lo que significa muchas más horas de diversión con vuestros amigos, demostrando quién es el más diestro de todos frente al volante.
Nadie podría quejarse en lo referente a los gráficos, ya que los vehículos están francamente bien diseñados y su grado de detalle es elevadísimo, al igual que los escenarios, que no sólo están repletos de elementos diferentes, como árboles, carteles anunciantes, montañas, nubes y público, sino que además se mueven con tanta suavidad que la sensación de velocidad es increíble.

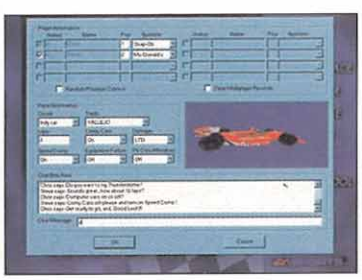
Nunca un mismo título había reunido Fórmula 1 y Fórmula Indy para hacernos disfrutar el doble sobre cuatro ruedas

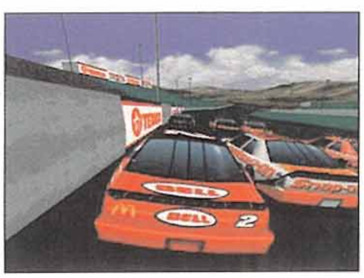


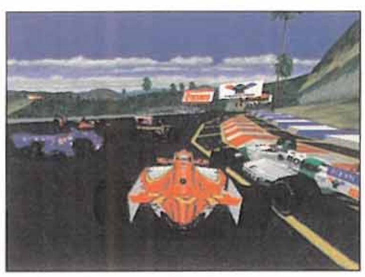
La jugabilidad, como cabría esperar, es altísima en un programa que, salvo contados detalles, deja de lado la simulación para centrarse más en la diversión de disputar carreras con un estilo arcade de lo más apasionante, y más aún si se dispone del joystick Force Feedback, ya que está optimizado para este hardware.
Un arcade de carreras de coches que, a pesar de incluir dos tipos de competiciones, Fórmula 1 e Indycar, y tener tantas características buenas, se queda un tanto atrás en relación con los demás títulos del género considerados los grandes del momento, es decir «GP 2» o «F 1», sin embargo, puede hacer las delicias de aquellos que sólo quieren pilotar estos vehículos de carreras sin preocuparse de más.

C.F.M.

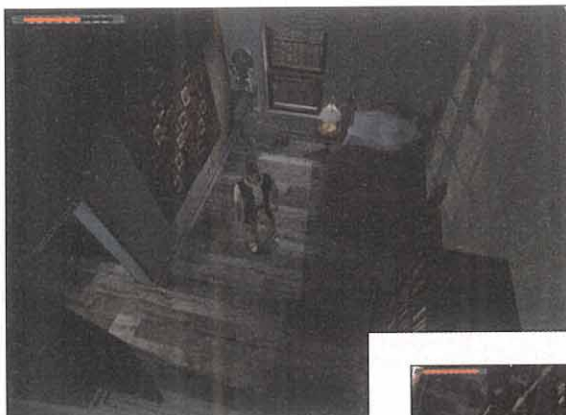
73







Men In Black
La escoria del universo en tu PC







GREMLIN INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA/ARCADE

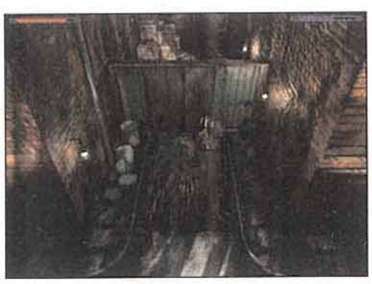
Eentonces, ¿son los matones de «Reservoir Dogs»? ¿Son los reporteros de Caiga Quien Caiga? ¡No! son los hombres de negro, o mejor dicho, los «Men In Black», en formato videojuego para PC. Coincidiendo con la salida en vídeo de esta exitosa producción cinematográfica americana, Gremlin Interactive nos presenta el "Official Licensed Game", una aventura con los tres protagonistas de la película magníficamente convertidos en polígonos 3D dibujados a mano, en la que deberemos, cómo no, enfrentarnos con la escoria del universo capaz de terminar con la existencia de la Tierra. Sí, decimos tres personajes porque, aparte de Will Smith y Tommy Lee Jones, este «MIB» cuenta con la primera Agente femenina de este extraño cuerpo, encarnada nada más y nada menos que en Linda Fiorentino como Agente L. El juego se desarrolla en varias localizaciones que van desde las calles de Nueva York hasta el Ártico, o la Amazonia, pasando por el cuartel general de los Hombres de Negro y su sala de entrenamientos. Y pese a ser una aventura clásica, en la que tendremos que resolver puzzles, recoger y utilizar objetos y encontrar la forma de salir de más de una situación comprometida, el juego cuenta con algo más que una simple pincelada de acción. Armados con las más sofisticadas herramientas de combate, deberemos perseguir y acabar con los estrafalarios alienígenas, fiel reflejo de los que aparecen en la película. Y es que morir en este juego es muy fácil, cosa no demasiado propia de una aventura.

El resultado final es un combinado aventura/arcade bastante apetecible, con buenos gráficos 3D, aunque quizá demasiado estáticos para lo que estamos acostumbrados a ver hoy en día. Su mayor virtud es, sin embargo, el traer a los monitores del PC una perfecta simulación de todo lo que hemos podido ver en la pantalla grande.

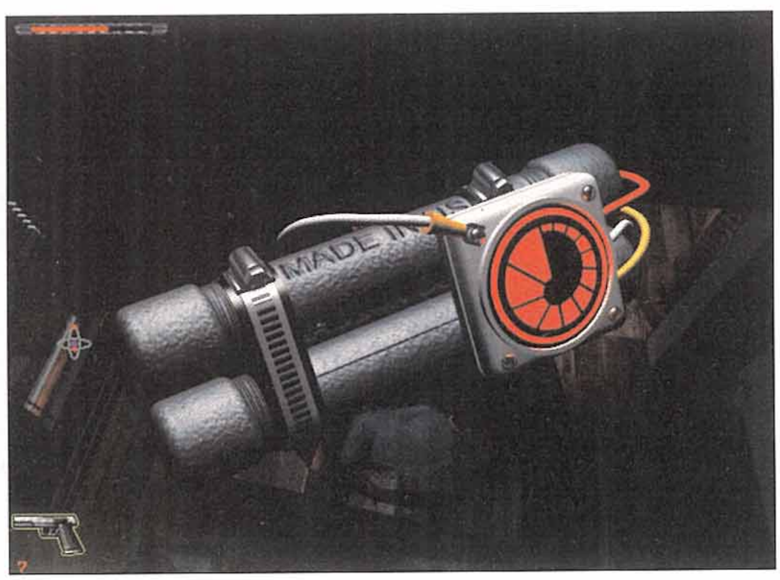
F.J.R.

«MIB» trae a la pantalla de nuestros monitores una perfecta simulación de la película

80

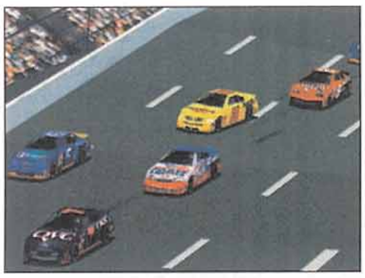


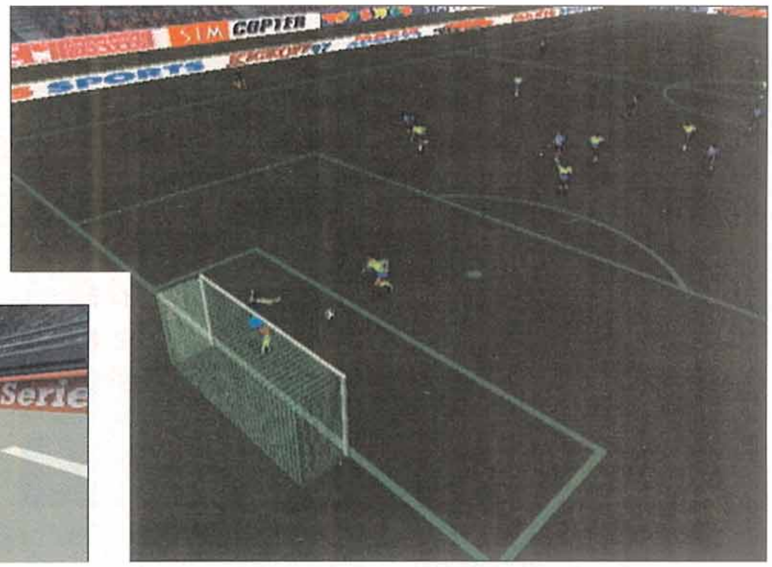


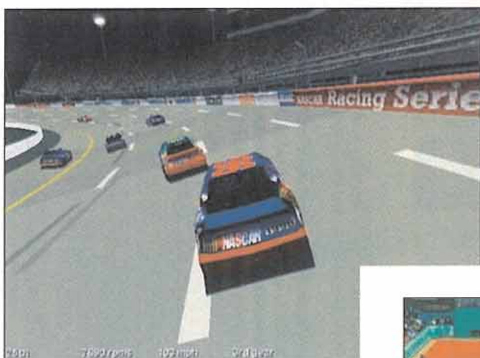


Multi Sports 98
Para dos jugadores

DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
DEPORTIVO



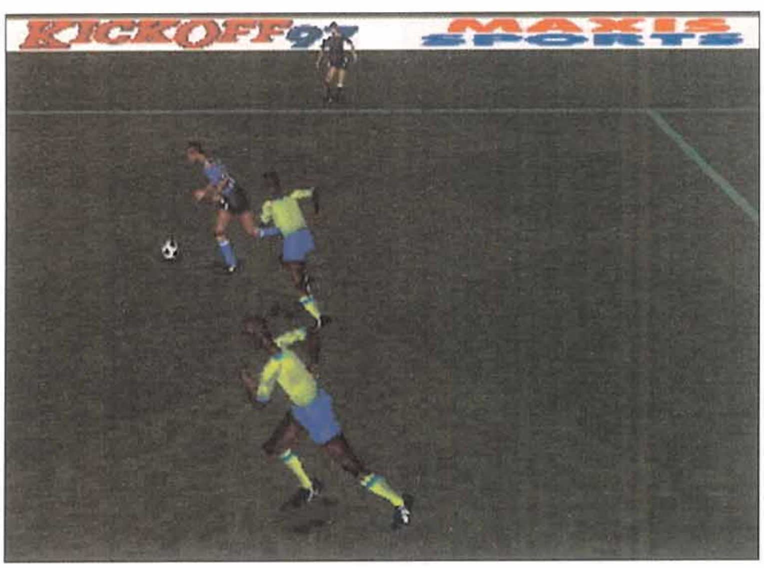




En el pack «MultiSports 98» se incluyen una recopilación de tres juegos deportivos que Dinamic Multimedia ha reunido en un doble CD-ROM. Dos de ellos son de sobra conocidos por todos los aficionados al deporte de monitor y joystick: «Kick Off 97» de Anco y «Nascar Racing 2» de Sierra. El primero de ellos es un juego de fútbol en tres dimensiones cuya acción puede ser contemplada desde cualquier punto de vista, incluyendo una perspectiva 2D que sirve como homenaje a las versiones más clásicas de este programa. Con más de 300 equipos, 5.000 jugadores completamente configurables y unas animaciones muy realistas, «Kick Off 97» es uno de los juegos de fútbol más completos y entretenidos.

Coches, fútbol y tenis son los ingredientes de la oferta de «Multi Sports 98»





«Nascar Racing 2» es un juego de carreras ambientado en la fórmula Nascar, caracterizada por la potencia de los bólidos participantes. Además de hacer gala de unos buenos gráficos en 3D a lo largo de 16 circuitos, lo más destacado de este programa quizá sean sus opciones multijugador que van desde los dos participantes en un solo ordenador, hasta el soporte de ocho jugadores vía red o modem.

Para completar este paquete deportivo, Dinamic Multimedia ha incluido como novedad un buen juego de tenis, llamado «Tennis Elbow», de Goto. Cuenta con multitud de opciones que abarcan desde el tipo de pista en el que podemos jugar –tierra batida, hierba, superficie sintética, cemento y pista cubierta– hasta los modos de juego en los que pueden participar un total de cuatro jugadores –entrenamiento, partido, conexión directa con otro ordenador o red IPX–, pasando por cinco niveles de dificultad, y sobre todo, por la gran cantidad de golpes diferentes que podemos ejecutar –servicio, revés, volea, smash, etc.– ya sea con ratón, teclado o joystick. Además, hay que destacar la gran calidad gráfica de todo el programa y sobre todo de las animaciones de los jugadores. En definitiva, tres buenos programas a los que se les saca todo el jugo compartiendo el ordenador con dos o más jugadores.

F.J.R.

80

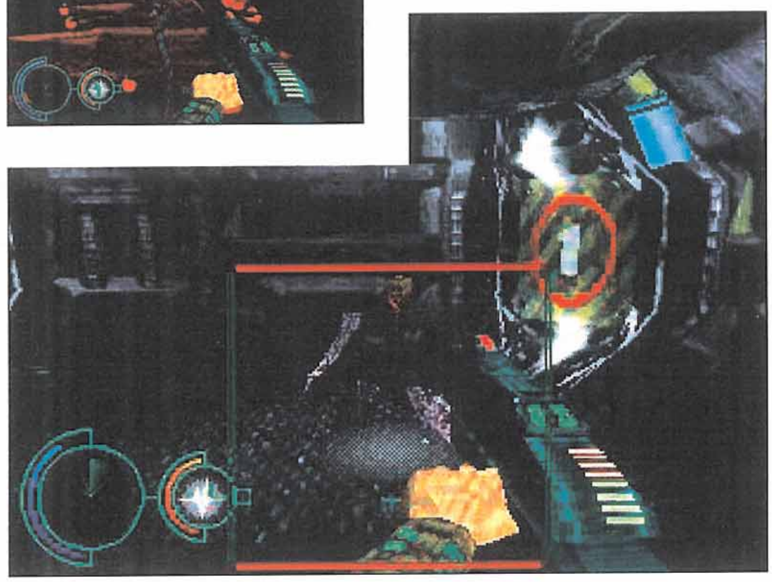
Lifeforce Tenka
Uno más



PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

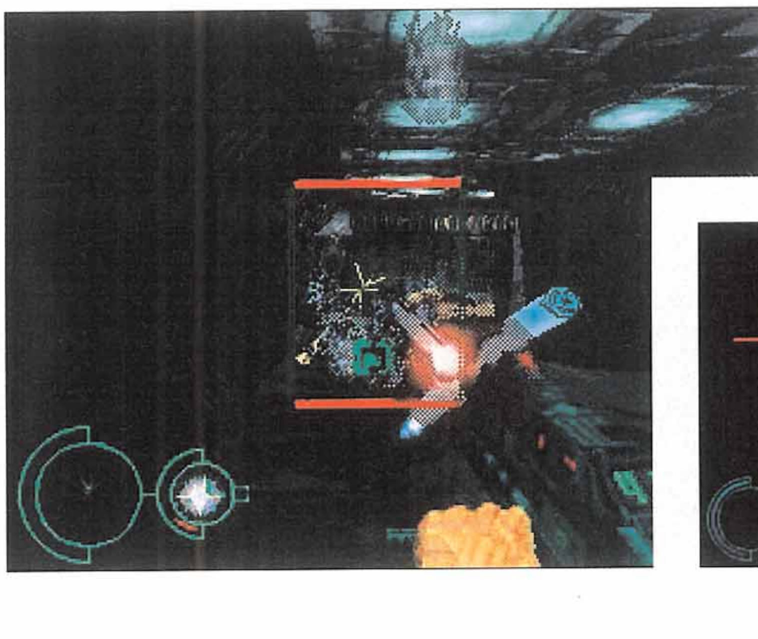
Con el número tan elevado de juegos del mismo estilo para PC, «Lifeforce Tenka» no tiene muchas posibilidades de alcanzar los primeros puestos





La Tierra se encuentra en un estado terminal. La polución ha llegado a extremos mortales y nadie que tenga pulmones en el cuerpo puede aguantar con vida sin un sistema artificial de oxigenación. Todos los que tienen dinero se han trasladado a las colonias que hay en los planetas vecinos, pero la gente trabajadora, que cuenta con escasos sueldos, no tiene ni la más mínima posibilidad de emigración. Tenka, era uno de esos, así que, tras mucho ahorrar, consiguió un vuelo clandestino que le llevaría a Marte, o por lo menos eso era lo que él creía, ya que a mitad de camino, mientras dormía, es raptado y utilizado como cobaya en un experimento de biomecánica. Cuando despierta, ve que es una especie de cyborg, mitad hombre y mitad máquina. La venganza no puede hacerse esperar, así que armado con un fusil de alta tecnología se lanza a la búsqueda de aquel que le ha convertido.
Por muy duro que pueda sonar, hemos llegado a un punto de saturación, en el terreno de los arcades tridimensionales en primera persona, que para que un juego de estas características tenga posibilidades de alcanzar cierto éxito en el mercado y entre la crítica, la calidad que debe alcanzar técnicamente debe ser, como poco, superior a la de los títulos anteriores a él. Y decimos que es duro, ya que en este caso «Lifeforce Tenka» no alcanza dicho nivel tecnológico.
Los gráficos, en comparación a juegos como «Hexen II», «Jedi Knight», o incluso «Quake» y «Shadow Warrior», por poner algunos ejemplos, no son nada del otro mundo, salvándose los movimientos que, eso sí, son realmente suaves y realistas.
El sonido, a excepción de las voces que han sido traducidas al castellano, se ve reducido a disparos y explosiones que llegan incluso a eclipsar la música que tal vez era lo que más se salvaba.
La dificultad en absoluto está graduada, ya que mientras que hasta el tercer nivel parece más un paseo que otra cosa, a partir del cuarto, es casi imposible avanzar unos metros.

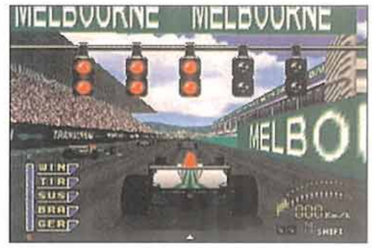
C.F.M



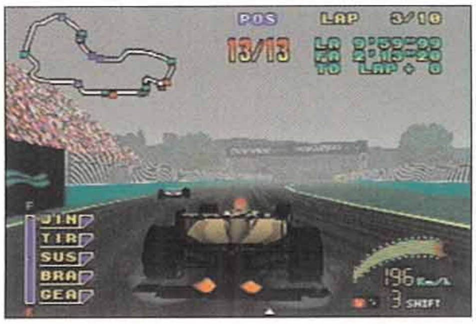


65

F1 Pole Position 64
Pasión por la velocidad



HUMAN ENTERTAINMENT/ UBI SOFT
Disponible: **NINTENDO 64**
SIMULADOR







Por fin los usuarios de Nintendo 64 van a poder disfrutar de un género que hasta ahora les estaba vetado. No nos referimos a los juegos de coches en general, ya que sí que existen varios títulos sobre el tema, sino a la Fórmula 1 en particular. Los mejores coches, circuitos y pilotos de esta gran competición, en concreto los del año 1.996, han sido incluidos en este nuevo cartucho.

Los juegos de Fórmula 1 siempre se han catalogado bajo dos categorías: arcade o simulador. Los segundos se suelen diferenciar por su mayor cantidad de opciones, sobre todo en cuanto a la puesta a punto del coche. Si seguimos este criterio «F1 Pole Position 64» es un simulador bastante completo.

Para que no faltara ningún detalle, Ubi ha conseguido la licencia oficial de la FOCA –Asociación de Constructores de Fórmula 1– y esto asegura que será el único juego del año para N64 que incorpore nombres reales.

La primera elección a realizar corresponde al tipo de juego: práctica contra el crono, carrera aislada o campeonato. La primera está clara, ¿no?; la segunda permite correr en cualquier circuito contra los rivales que deseemos –incluido uno contra uno– y la tercera es una ronda por los 16 circuitos que compusieron el mundial de 1.996. Corredores, circuitos y coches han sido dotados de un grado de realismo bastante elevado.

Se trata del primer juego para Nintendo 64 que aborda una competición tan importante como la Fórmula 1

La acción se desarrolla a velocidad de vértigo, aunque haya más de una decena de coches en pantalla, y las posibilidades que incorpora son muy amplias. Se pueden personalizar ruedas, suspensiones, relación de cambios, tipo de control –analógico o digital–, condiciones meteorológicas y muchos otros aspectos que no cabrían en estas líneas. Esto le convierte en un simulador bastante completo y robusto.

Lo que ocurre es que también se pueden apreciar unas deficiencias importantes. En primer lugar, se echa de menos la opción de varios jugadores. El segundo lugar, el control, bastante complicado y brusco por momentos. Y el último punto, a nuestro entender mejorable, son los gráficos. Con todo esto queremos decir que, aún tratándose de un buen juego, la mejor consola del año se merece algo mejor.

J.J.V.

78





7th Legion

Estrategia y Tarot

SCI FI CHANNEL/MICROPROSE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Los juegos de estrategia están de moda. No pasa un sólo número de la revista sin que nos tengamos que enfrentar a un buen número de ellos. En este caso estamos ante uno muy similar al famoso y laureado «Command & Conquer», pero en vez de guerras entre bandos con diferencias políticas, aquí hablamos de diferencias interplanetarias; es decir, seres intergalácticos contra humanos en una lucha sin cuartel. Al igual que en «C&C» podemos elegir el bando al que queremos conducir a la victoria –o intentarlo– y dependiendo de eso, las construcciones y los ejércitos tendrán distintas capacidades de ataque y defensa, aunque en el fondo, ninguno de los dos ejércitos es mejor que el otro, simplemente son distintos. Además de todo esto se conserva ese estilo de ir creando construcciones de las que a su vez van generándose soldados y tanques, que tardan un pequeño espacio de tiempo en aparecer. La manera de conseguir dinero es tan simple como cumplir las pequeñas misiones que se nos encomiendan y, cómo no, construyendo fábricas.

Pero entonces, ¿dónde están las diferencias con respecto a otros juegos? Pues bien, existen dos categorías. Una es que se pueden elegir modos de ataque y defensa –agresivo, normal...– y la segunda, y más importante, es que además la fortuna juega un papel fundamental, ya que a lo largo del juego van apareciendo unas cartas parecidas a las del Tarot que tienen efectos positivos o negativos. Esto quiere decir que a veces debemos utilizar esas cartas con nuestras tropas y otras con las del enemigo. Así, podremos hacernos invisibles, crear nuevas tropas de la nada o demoler un edificio del enemigo. Conocer para qué vale cada carta es fundamental, pero nos llevará unas cuantas partidas ya que hay 52 en total.





«7th Legion» mezcla estrategia y tarot de una manera muy original







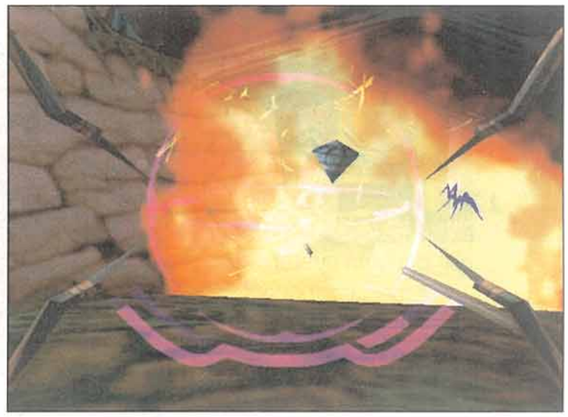
«7th Legion» es un juego que quizá no tenga el encanto de «C&C», pero que gráficamente si que está a su altura. Además, que el azar juegue un papel importante con las cartas nos parece un acierto que da a esta modalidad de juegos un atractivo más.

D.E.G.

Shadow Master
Acción sobre ruedas

TALES 2/PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

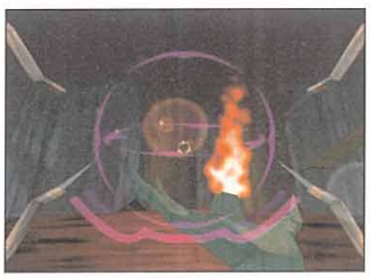




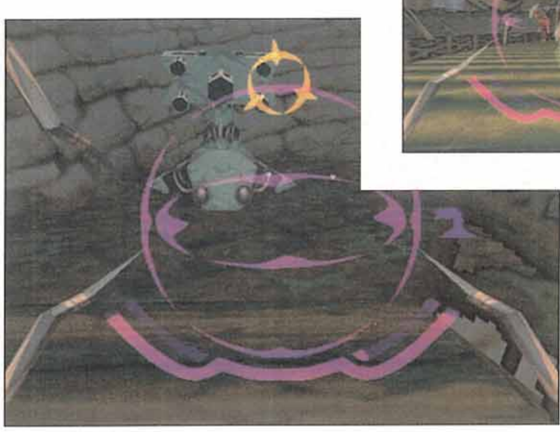
El sistema solar está siendo invadido por un dictador alienígena que pretende agotar sus recursos al máximo. Además, ha poblado su superficie con nuevas variantes biomecánicas de los seres que la habitaban. Antes de que quieras reaccionar le toca el turno a tu planeta..., ¿estás dispuesto a permitirlo sin ofrecer la más mínima resistencia?
Si hubiese que describir a «Shadow Master» con las mínimas palabras estas serían: «Quake» sobre ruedas. Después de un resumen tan escueto queda claro que se trata de un juego de acción en primera persona, de similar concepción a los ya existentes, con la salvedad de que el protagonista se mueve sobre un vehículo de cuatro ruedas. Esto afecta principalmente al modo de desplazamiento, algo distinto que si se tratase de un ser humano, aunque sin llegar a parecerse al manejo de un coche. El resultado es bastante extraño, más aún si tenemos en cuenta que el vehículo en cuestión es capaz de hacer "strafe" o movimientos laterales. Un segundo aspecto distintivo es el cuidado puesto en el tema gráfico. Desde el primer momento han pretendido que tanto niveles como enemigos creen una atmósfera inquietante que sumerja al jugador. Para ello, se contrataron los servicios de un diseñador de renombre, sobre todo en Inglaterra: Rodney Matthews. Sus trabajos han sido habituales ilustraciones en libros de ciencia-ficción y portadas en discos de grupos como Scorpions o Asia.
El juego requiere una tarjeta aceleradora 3D con 4 MB para funcionar en su versión PC, pero eso no quita para que los gráficos, aunque nítidos, sean bastante sosos. La jugabilidad tampoco nos ha llamado la atención, a excepción de sus opciones multijugador, que son de lo más variado del género. La reciente aparición de juegos como «Quake II» o «Turok» ha puesto el listón demasiado alto y juegos como éste se ven de inmediato relegados a un segundo plano.

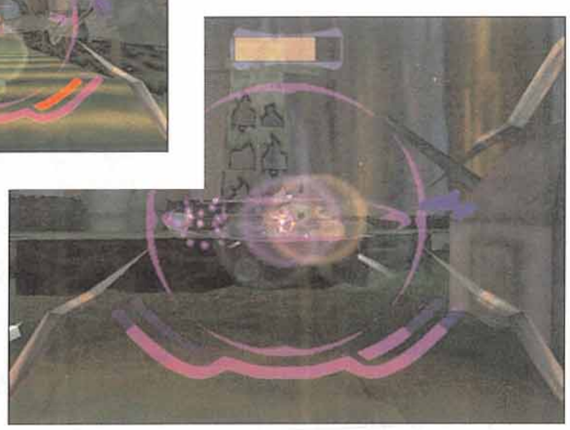
J.J.V.

Para poder ejecutar «Shadow Master» es necesario que el equipo cuente con una tarjeta aceleradora 3D









70

The Tone Rebellion
La recuperación de la galaxia

THE LOGIC FACTORY/VIRGIN
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA





Los programadores de Logic Factory parecen querer especializarse en juegos de estrategia. Ya tuvieron un buen comienzo con «Ascendancy», y ahora quieren seguir cosechando éxitos con este «The Tone Rebellion». Veremos si lo consiguen.

La historia de este juego narra la situación de unos habitantes de la galaxia llamados los flotadores. Esta raza vivía en paz en su mundo y utilizaban una poderosa sustancia llamada Tono para sobrevivir. Pero allí donde hay poder, siempre aparecen las fuerzas del mal. El demonio Leviathan, surgido de los más oscuros abismos, comenzó a absorber todo el Tono y a hacerse cada vez más poderoso. Todo fue arrasado por su cólera infernal y para no tener rival alguno fragmentó el mundo de los flotadores en 50 diminutas islas, sin ningún poder por separado.

En ese momento es cuando nosotros intervenimos en la aventura. Tomando el mando de una de las cuatro razas de flotadores, debemos restablecer la producción de tono colocando máquinas extractoras en zonas ricas de este material, encontrar la llave que abre la puerta hacia otro mundo y comenzar a unir las islas para recuperar poder. Cuando todas las tierras estén unidas, será el momento de enfrentarse a Leviathan y recuperar la paz en la galaxia de los flotadores.

En «The Tone Rebellion» las órdenes las reciben los edificios que levantamos, y no las tropas alienígenas que no son más que simples constructores





Para todo esto hay que seguir una estrategia clásica: ir construyendo edificios y así ir aumentando la capacidad de estas construcciones. Y decimos bien al decir la capacidad de los edificios, porque en este juego de estrategia en tiempo real, a diferencia de otros títulos similares, las órdenes las reciben los edificios y no los flotadores.

Lo más espectacular es la ambientación de los escenarios. No ya por los gráficos, que tampoco son malos, sino por la música compuesta por Phillip Glass que da una atmósfera misteriosa, casi terrorífica al juego. El punto más negativo es la lentitud con la que se suceden los acontecimientos y lo sosos que resultan todos los combates.

No está mal, pero después de «Ascendancy» esperábamos algo más de The Logic Factory.

D.E.G





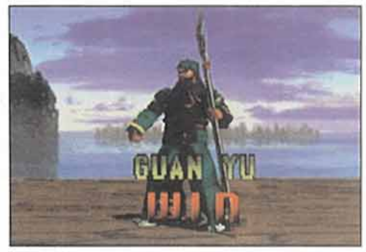
75

Dynasty Warriors
Por el imperio oriental

KOEI/OCEAN
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE





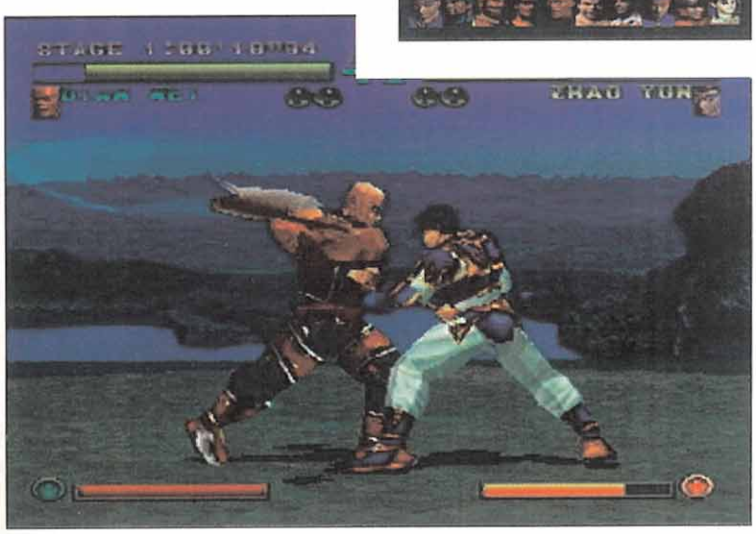


El gravísimo conflicto bélico que acaeció allá por el medievo, en el lejano oriente, entre los reinos de Wu, Shu y Wei, es plasmado en este arcade de lucha al estilo de los ya clásicos «Virtua Fighter» o «Soul Blade».
En «Dynasty Warriors» controlaremos a siete personajes de características y formas de luchar diferentes: Zhao Yun, Guan Yu y Zang Fei, que pertenecen al reino de Shu, y que utilizan como arma la lanza, ya que creen que es el arma digna de un guerrero noble, al combinar poder y elegancia de forma perfecta.
El reino de Wu cuenta con los luchadores Zhou Yu, Lu wun y Tai Shi, que al contrario que sus rivales Shu, opinan que las armas de largo alcance son de cobardes, por lo que se decantan por las espadas cortas y palos Tonfa, armas de lucha cuerpo a cuerpo.



La lucha entre tres reinos orientales es representada en este juego de lucha uno contra uno





Wei se lanza al combate con Yiahou Dun, Dian Wei y Xu Zhu, que piensan que lo único válido son las armas pesadas, capaces de infligir mucho daño al contrario de un sólo golpe, por lo que sus utensilios elegidos son hachas y mazas.
Por último, se encuentra la bailarina Diao Chan, que actúa como mercenaria, luchando en nombre del mejor postor. Su dominio del cuerpo la convierte en una feroz contrincante, que pelea armada con dos mazas multicolor.
En «Dynasty Warriors» existen siete modos de juego diferentes: práctica, donde podremos entrenarnos y familiarizarnos con los movimientos de nuestro personaje preferido; resistencia, en el que los tenemos que derrotar al mayor número de luchadores con una única barra de energía; combate por tiempo, en el que lo importante es ser rápido; torneo, donde pueden participar hasta diez personas; equipo, en el que se puede cooperar; modo versus, el típico de dos jugadores y un solo jugador,contra la máquina.
La oferta no sólo es amplia, sino que muy también es muy atractiva, ya que la calidad del juego es muy elevada, sobre todo en lo que a movimientos se refiere, que superan en realismo a los de los demás títulos del género.
La jugabilidad enorme, los gráficos muy elaborados, el sonido perfecto, el argumento sorprendentemente interesante y la originalidad nula, son las demás cartas de presentación de este nuevo arcade de lucha.

C.F.M.

82

MANIACOS DEL CALABOZO

Vosotros estáis bien, ¿qué tal estoy yo? Así se saludan los sabios entre sí, y no creo que los aquí presentes seamos menos. Por tanto, me ha parecido pertinente trasladaros el conocimiento de la elitista fórmula. En fin, dejémonos de gaitas y vayamos al grano.

La oferta de aventuras en el momento actual tiene dos nombres propios claramente, aunque aún no hayan aparecido en vuestras intervenciones.

El primero de los dos es «Realms of Arkania» encabezado por el último capítulo de la serie, llamado «La Sombra sobre Riva», que es rol a la usanza clásica, con un argumento denso y entretejido, y mucho por descubrir. Lo único que sabemos es que hay problemas entre los orcos y los semiorcos de la citada ciudad, y queremos investigar más el tema. Pronto nos daremos cuenta de que hay más de lo que parece a primera vista. Excelente juego, publicado en español, que puede servir para animar al aventurero a inmiscuirse en las dos primeras partes, «Sword of Destiny» y «Star Trail», de similares características, pero presentes en inglés.

Y el otro nombre propio os sonará algo más: «Lands of Lore II: Guardians of Destiny». Ya se han identificado las primeras dificultades del juego. También tenemos aquí historia para rate, además contada con los últimos adelantos técnicos. La maldición de Luther, los Huline y los Dracoid, ciudades subterráneas... nos lo vamos a pasar bien.

Por si esto fuera poco, en lontananza se van concretando otras ofertas, como la de «Ultima IX» y «Ultima X», y la más cercana de «Baldur's Gate», en que Interplay retoma los escenarios de «Forgotten Realms». En cuanto sepa algo más, os lo contaré.

Pero, tranquilos y no agobiarse, vayamos poco a poco. Y poco a poco había que ir en los viejos tiempos, cuando te tenías que hacer tu propio mapa del territorio de un JDR...

CUANDO LOS JDR NO TENÍAN AUTOMAPA

La cuestión de hoy parece sencilla, pero no está exenta de enjundia: la incorporación de automapa a los JDRs, ¿los hace más atractivos, o menos?

Antes de analizar la respuesta, procede definirse sobre la indispensabilidad de un mapa para poder terminar la aventura planteada en un JDR. ¿Es realmente necesario contar con un plano para tal fin? La mayoría de los JDR tienen un recorrido ciertamente extenso, en el que cada rincón puede ofrecer algo necesario para completar con éxito nuestra búsqueda.

Dado este condicionante, un mapa puede cubrir dos objetivos: 1) garantizar que hemos recorrido todo el territorio explorable; 2) permitir el retorno a cada uno de los puntos que hemos visitado y que puedan tener algo de interés. Por supuesto, uno puede fiar todo esto a su memoria.

Típicamente, en juegos en que, pese a tener un amplio recorrido, éste se va realizando en pequeñas –relativamente– etapas semiestancas, que contienen todos los elementos necesarios para resolverlas –con alguna excepción–. Un ejemplo es «Bloodwych».

Sin embargo, no es lo habitual, bien por ser etapas bastante grandes –«Lands of Lore I y II», «Anvil of Dawn», «Bard's Tale»– o por no estar el territorio estructurado de forma etápica, o sea, estar accesible desde el principio –«Ultima», «Realms of Arkania»–.

En conclusión, un mapa anotado del territorio del JDR se puede calificar como imprescindible para ser capaz de culminar exitosamente la aventura. Partiendo de este supuesto, sigamos con la pregunta originalmente planteada: ¿es mejor que un JDR incorpore automapa o que esto quede en las manos del propio aventurero?

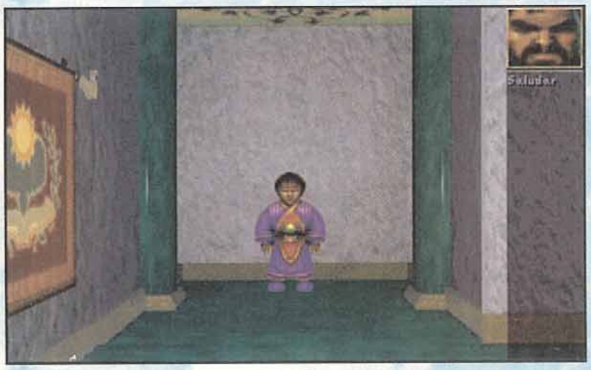
Los más vagos de entre los maniacos responderán directamente que conviene la existencia de automapa, que te libera de la esclavitud del cuaderno cuadriculado y el lapicero, y te permite centrarte en la aventura. Además, cuando el juego es de movimiento continuo –«Lands of Lore II», «Ultima»–, es

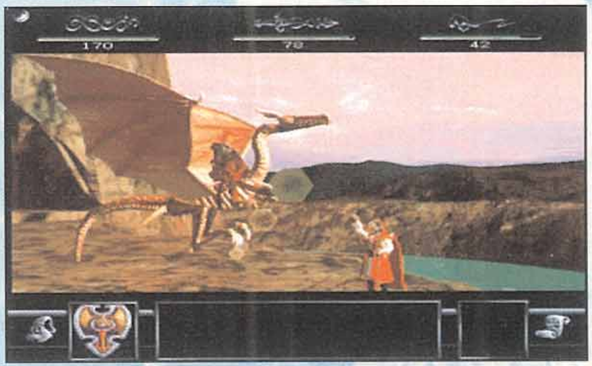
CALABOZO Lista

Pasa el tiempo, caen otros, pero los «Ultima» siguen ahí intocables. Los dos «Ultima VII» ocupan una vez más puestos destacados: el primero y el tercero. «Lands of Lore» se cae otra vez de la lista, en que se mantiene en buen puesto «Wizardry Gold». Y reaparece uno que debería haber tenido mayor regularidad, dada su calidad e interés: «Anvil of Dawn». Y cierra la clasificación la segunda parte de «Dark Sun». ¿Conseguirán «Lands of Lore II» y «La Sombra sobre Riva» meterse ya entre los cinco primeros?

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Ultima VII: The Black Gate
2• Wizardry Gold (VII: Crusaders of the Dark Savant)
3• Ultima VII: The Serpent Isle
4• Anvil of Dawn
5• Dark Sun II: Wake of the Ravager





Nota *importante*

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

bastante arduo plantearse la realización de un mapa, por razones obvias. No digamos ya cuando tiene varios niveles de altura.
Sin embargo, la riqueza que se puede conseguir en un mapa elaborado manualmente, en esas páginas cuadriculadas, es imposible en un mapa automático. Las anotaciones las puedes hacer directamente sobre el mapa –en los automapas sueles ver dónde están, pero para ver su contenido has de pulsar en una, por lo que no puedes ver todas las notas a la vez–. Por otro lado, el mapa manual sueles poderlo ver todo de un vistazo, mientras que el automático has de andar "scrolleando" de un lado a otro. Finalmente, la ventaja más importante del manual es que no necesitas del ordenador para consultarlo, con lo que puedes estudiarlo pausadamente en tu sofá.
Por otro lado, el mapa manual permite la inclusión de anotaciones sobre la historia sin vincularlas necesariamente a una posición del territorio, algo inevitable en las anotaciones hechas en automapas.
En fin, si bien al automapa es deseable en todos los JDR, e incluso añadiría que imprescindible en aquellos de movimiento continuo y trazo complejo, no por ello ha de abandonarse el mapeado manual, que presenta características muy apreciables y satisfactorias para el rolero de verdad. ¿O es que no estáis orgullosos de vuestra obra, sobre todo si concluís la aventura?
Por cierto, para conseguir esto algunos estaréis deseando que os deje hablar. Sea.

OTROS MANIACOS

Desde La Plata (Buenos Aires, Argentina), nos llegan noticias de un JDR llamado **«FallOut»**, que confieso desconocer, aunque se publicará dentro de poco en España, y ya algunos maniacos se habían referido a él de pasada en sus intervenciones. Es Pablo Ignacio Márquez quien nos habla de él. "Es el máximo exponente de juegos de rol que hasta ahora conozca". Se desarrolla tras una guerra nuclear, a la que hemos sobrevivido refugiándonos en Vault 13. En principio, debemos encontrar el Water Chip, que nos permitirá fabricar agua.
Pero el objetivo final es evitar que los mutantes se hagan con el dominio del mundo. Se puede ganar dinero siendo honrado o no; junto a las armas tradicionales, se dispone de alguna más sofisticada, como lanzallamas o lanzamisiles, rifles láser, rifles plasma... Pero el aspecto más sobresaliente del juego es la generación de nuestro carácter –¿uno sólo?– en que se definen no sólo los atributos básicos, sino también otras habilidades especiales, "como FAST POCKETS que sirve para disparar más veces por turno en combate".
Por lo que describes, Pablo –ambientación, generación de personajes, combate por turnos–, este juego me recuerda bastante al «Megatraveller». En opinión de Pablo, "les va a costar demasiado a las demás compañías superar este juego, ya que por donde lo miremos es muy fuerte y no tiene ningún punto débil". Consecuentemente, nos recomienda su adquisición inmediata. Los únicos que se pueden comparar con él son «Darksun» y los «Ultima». Por cierto, que son «Dark Sun I» y «Dark Sun II» los receptores de los puntos otorgados por Pablo.
Aunque no comparto el exacerbado entusiasmo de Pablo por este JDR, sí que tengo curiosidad por conocerlo. No sé exactamente qué es lo que más te gusta de él, si bien parece ser el sistema de generación de personajes. Te recomiendo, en este sentido, que te hagas con «Wizardry Gold» o cualquiera de los «Realms of Arkania». Si una vez disfrutado estos sigues tan entusiasmado con el «FallOut», entonces es que estamos hablando de un verdadero clásico.
Pues vaya, entre pitos y flautas, hemos consumido el tiempo de nuestra reunión mensual. Pero antes de cerrar bueno será recoger una primera respuesta para **«Lands of Lore II»**: atended. Nada más terminar de charlar con el Draracle, se nos da la posibilidad de ir directamente al continente del Sur, o de visitar su museo. En éste se pueden encontrar cosas interesantes, principalmente, una espada multicolor y un hacha. Ofrece el problema de la salida, ya que sus puertas se nos cierran al entrar. La solución está en encontrar el medio de transporte adecuado. Sólo os daré dos pistas: tiene forma de dragón, y sólo la destrucción del tiempo nos conducirá a él. Bonita y críptica frase, ¿eh? El próximo mes, más.

Ferhergón

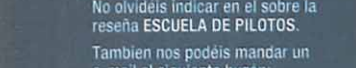


De nuevo estamos otro mes con vosotros para seguir destripando el magnífico simulador de vuelo que es el «F-22 ADF» de DID. El mes pasado os contábamos algunos aspectos de los gráficos, y de las misiones instantáneas y de entrenamiento. En este número toca el turno de los apartados de la aviónica, las campañas de misiones lineales, y el sistema EMCON.



Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ESCUELA DE PILOTOS**.

Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es



F-22 ADF



El hombre **invisible**

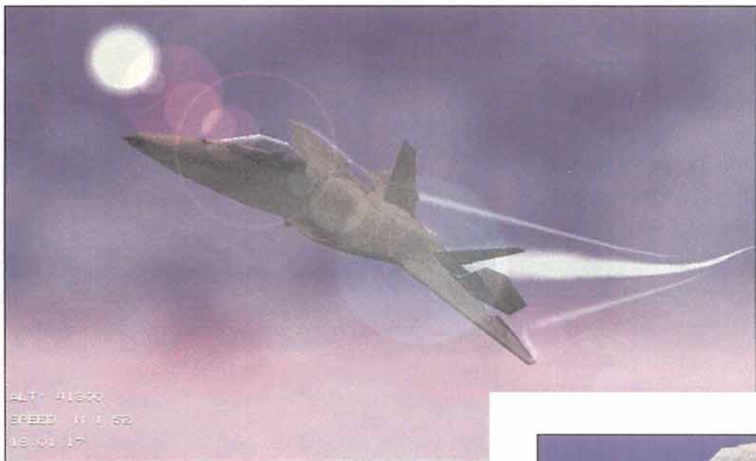
El espectacular juego de DID hace que nos veamos obligados a tratar de desvelar todos sus entresijos, y ello es debido a la dificultad de manejo de un avión que, aunque no sea más que un proyecto, tiene factores de extremada realidad.

TOURS OF DUTY: HISTORIAS PARA VOLAR UNA Y MIL VECES

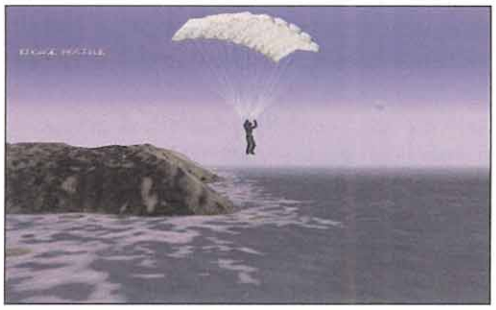
«F-22 ADF» presenta varias opciones para jugar y volar. Una de ellas, y que en muchos simuladores se considera como la única campaña de vuelo, son los "tours of duty" o campañas enlatadas. Es decir, en un terreno determinado, lo que tenemos son una serie de misiones enlazadas entre sí, y que si se resuelven exitosamente nos llevarán al éxito final, y a ganar la guerra. Lo peculiar de estas misiones es que son únicas e invariables; su ejecución es de una sola manera, y sólo la consecución de una misión con éxito nos dará paso para poder jugar la siguiente. Hasta aquí nada nuevo. Lo realmente destacable de los "tours of duty" es que cada misión se eleva en dificultad, y además, los efectos de las misiones anteriores se observan en el desarrollo de la campaña, aunque evidentemente sólo podremos ver que progresamos a nuestro favor, siempre que se ganen las misiones. Si no conseguimos superar con éxito una de estas misiones, tendremos que repetirla tantas veces como sea necesario hasta que logremos acabarla con éxito.

Hay tres "tours" en el «F-22 ADF»: Tour del Mar Rojo, Tour de Eritrea y Tour de Arabia.

Aunque para acabar las misiones con éxito no es necesario que nosotros consigamos alcanzar todos los objetivos: también nuestros wingmen y nuestros aliados pueden echar una mano; ahora bien, si esto no se logra,







entonces, aunque no hallamos sido derribados, e incluso tengamos un montón de bajas para apuntarnos, los objetivos marcados son sagrados, y su consecución es motivo para no tener resuelta la misión. El objetivo de los tours of duty es dar al jugador una gran sensación de inmersión en un esfuerzo constante para ganar o mantener el territorio frente al enemigo. Además, y hasta que el disco de complemento de la campaña dinámica aparezca, estas campañas enlatadas serán lo único de continuidad que exista en el «F-22 ADF». La sensación al haber conseguido terminar uno de los tours, es el haber participado en una campaña dinámica con un terreno de batalla virtual. Esto sólo es la sensación no la realidad. ¿Cómo se consigue creer que estamos en una campaña dinámica? Fácil, gracias al magnífico sistema de comunicaciones entre los distintos aviones y participantes en la misión. Éstas, aunque siempre son las mismas, se pueden desarrollar de múltiples formas, y los enemigos responden dependiendo de cómo las llevemos a cabo, pero sus posiciones siempre son las mismas al empezar de nuevo la misión –por eso se llaman misiones enlatadas–. La lógica impera a la hora de establecer un plan de acción, y la misión sólo saldrá correctamente si esta lógica se aplica y no se hacen locuras, aunque podemos establecer la misión de diferentes maneras y con distintas tácticas, de manera que aprenderemos mucho de las tácticas y el combate más apropiado dependiendo de la situación en la que nos encontremos. Un gran detalle de estas misiones, es que aunque lleguemos a cumplir con los objetivos, podremos seguir volando si queremos, y se nos plantearán nuevos objetivos a cumplir, aunque ya habremos cumplido, y la consecución de estos nuevos objetivos no altera el resultado final.

«F-22 ADF» tiene la posibilidad de cambiar puntos de vuelo durante el mismo

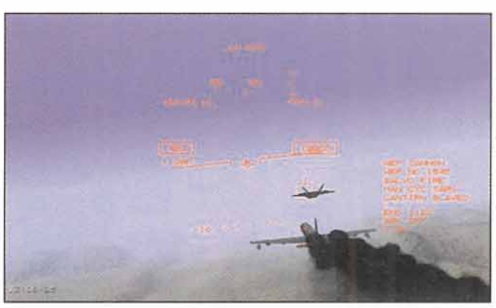
LA AVIÓNICA

Cualquier simulador que quiera proclamar seriedad en sus bytes, debe prestar especial atención en el modelado de la aviónica de los aviones. «F-22 ADF» cumple muy bien en este aspecto, sobrepasando al simulador «iF22» de Novalogic. El «iF22 Raptor» tiene muy bueno aquello que se ha molestado en tener en cuenta. En cambio, el «F-22 ADF» tiene toda la buena aviónica de su competidor y además contempla muchas más características y posibilidades, y las plantea todas con un extremado realismo. Así pues, tenemos una gran variedad de modos de autopiloto, la posibilidad de cambiar puntos de vuelo durante el mismo, un mapa movible.

Como hemos dicho, el sistema de modos de autopiloto es muy avanzado, incluso más que el del «EF 2000». En el «ADF» hay una serie de controles adicionales como son los de aterrizaje, repostaje y despegue. Este sofisticado sistema de control del pilotaje automático se puede disponer desde cualquier MFD, con lo cual en el caso de daños en uno de ellos, siempre podremos tener la información en otro MFD, y a resoluciones de 800x600, la pantalla se ve exactamente igual que el modelo real. Desde el modo de autopiloto, también podremos acceder a la pantalla de chequeo, de donde podremos sacar información de ►



El control de la invisibilidad –EMCON–, es una tarea fundamental para alcanzar la victoria.



El derribo de enemigos no es una tarea fácil; habrá que llevar un buen control de los sistemas.



La aviónica en «F-22 ADF» es uno de los aspectos más cuidados, a pesar de no ser un avión real.

la operatividad de los diferentes sistemas, y saber cuando un sistema o equipo se ha estropeado.

Otro de los controles a destacar es la posibilidad de tener un mapa móvil en uno de los MFDs. Este mapa está representado con un alto grado de detalle, y desde el cual se pueden manejar los sistemas de control de emisiones de radar –invisibilidad–, establecer un horizonte artificial –muy útil cuando estamos mucho tiempo mirando hacia el suelo y perdemos el horizonte real de la vista–, filtrar objetivos aéreos y terrestres o incluso modular el rango del sensor del radar.

También se puede acceder a un editor de puntos de vuelo, de tal manera que estos se pueden variar a nuestro antojo dependiendo de la situación. Así pues, es típico que algunos puntos de vuelo se encuentren situados en lugares comprometidos por la presencia de sistemas defensivos enemigos, por lo tanto merece la pena variar su localización para evitarse disgustos. Evidentemente, la localización de los enemigos a veces sólo se puede saber porque se detectan por nuestro avión una vez en vuelo, con lo que el cambio de ruta se hace necesario; podremos moverlo de sitio, borrarlo, cambiar su altitud, etc.

Un buen control de los sistemas EMCON hará que podamos salir victoriosos

CONTROL DE INVISIBILIDAD Y ADQUISICIÓN DE BLANCOS

El sistema de control de invisibilidad EMCON –emissions control– sirve para regular el balance entre la capacidad de invisibilidad del avión y la capacidad para poder detectar objetos. Supongo que todos sabréis que el radar en un avión es como un foco de luz superintensa que dice a los cuatro vientos "aquí estoy, venid por mí". Sin embargo, sin el radar, la posibilidad de detectar enemigos es nula y por lo tanto el combate está de parte del enemigo. En los aviones de características "stealth", es decir, invisibles, el controlar ambas funciones es un compromiso dependiendo del momento. Para poder regular estas funciones en el «F-22» existe el sistema EMCON, el cual posee cinco niveles, que bien pueden controlarse manualmente o bien se regulan automáticamente mediante los ordenadores del avión.

Así pues, EMCON 1 es el nivel de máxima invisibilidad, y en cambio EMCON 5 es el modo de menor invisibilidad. Después de que un potencial enemigo ha sido detectado, los sistemas EMCON van ascendiendo de nivel según nos acercamos al objetivo, para así poder tener cada vez más cazado al objetivo y por lo tanto tener más información de él. En el caso de confirmarse que el objetivo es un enemigo, entonces se pasará al ataque, pero si el objetivo detectado es un aliado, el sistema EMCON pasará a nivel 1 de inmediato para evitar ser cazado por radares enemigos.



Un buen control de los sistemas EMCON nos dará la posibilidad de llegar a cazar a algún caza enemigo y poder sacudirle duro, como los gatos cazan los ratones, sin que estos se enteren de por donde vienen los zarpazos.

Con cada subida de nivel del EMCON, el piloto cada vez tiene más información del objetivo, con lo cual podrá decidir el curso de la acción –atacar o no hacerlo–. Una vez llegado al nivel EMCON 3, el enemigo estará bajo el rango de ataque de misiles de medio alcance –AMRAAM– y tendrá suficiente información para el uso de misiles de alcance más allá del rango visual. Una vez se alcanza el nivel EMCON 5, el que los radares enemigos nos puedan detectar carece de importancia, puesto que nos encontraremos en el rango visual, y aunque el radar de los aviones enemigos no nos detectase, el piloto enemigo nos verá más tarde o más temprano. De todas formas, el sistema "stealth" no siempre funciona pues los Su 37 rusos usan un potentísimo radar para poder detectar avances de unidades invisibles, y una vez son detectadas, apagan este radar y pasan a sistemas de detección pasivos por infrarrojos, de manera que saben dónde estamos.

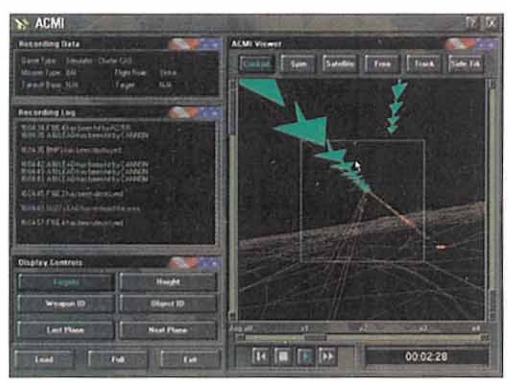


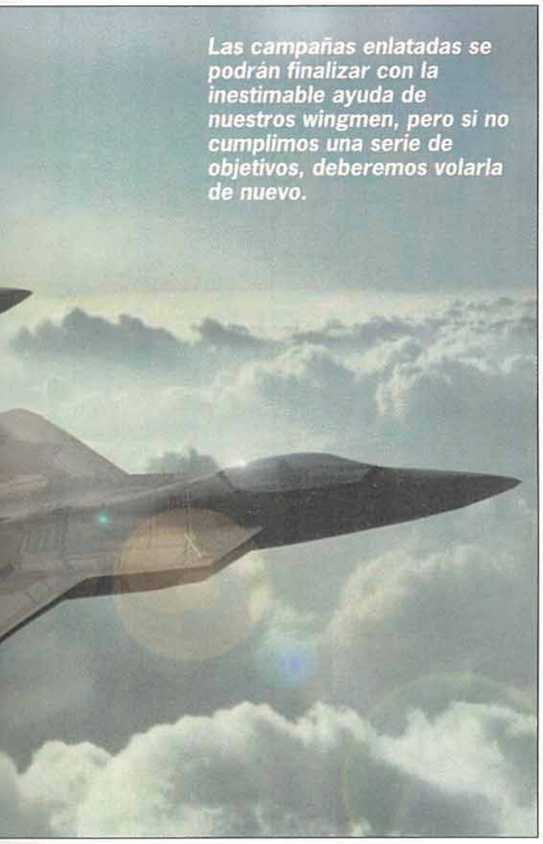
Una de las partes del sistema EMCON es el radar LPI –baja probabilidad de intercepción–, el cual emite señales con niveles muy bajos de energía, que permite incipientes clasificaciones, pero minimiza el riesgo de detección. EMCON 2 permite identificación y seguimiento en el modo aire-aire, pero no podremos cazar al enemigo a no ser que elevemos a EMCON 3 –si AMRAAM es funcional–.

Está claro que el sistema de invisibilidad no es infalible, pero bien usado nos permitirá tener siempre cierta ventaja sobre el enemigo, que como bien sabemos todos nosotros, a la hora de zurrarse es fundamental....

Una de las maneras de sacar el máximo partido al EMCON es sabiendo procesar la información







Las campañas enlatadas se podrán finalizar con la inestimable ayuda de nuestros wingmen, pero si no cumplimos una serie de objetivos, deberemos volarla de nuevo.

de los AWACS y los JSTARS, los cuales vuelan bastante alejados de los escenarios de batalla como para no tener problemas, y así poder usar al 100% sus poderosos radares. La información que estos dos aviones dispensan es de vital importancia para el desarrollo de una batalla, y sobre todo porque todo lo que hagan ellos con sus radares podremos ahorrárnoslo nosotros, con lo que las condiciones de invisibilidad se pueden mantener más tiempo. En el «EF2000» cada vez que volábamos una misión sin AWACS o sin JSTARS teníamos una serie de problemas añadidos, y es que éramos mucho más vulnerables. En este caso ocurre lo mismo, pero las características de invisibilidad del «F-22» hacen que el AWACS y el JSTARS sean aún más útiles, y por lo tanto deberemos aprender a procesar la información que nos envíen –la veremos en los MFDs–. En la práctica, el sistema es tremendamente efectivo y entretenido. Podremos tener información de un grupo de bandidos o de uno en particular, o bien de objetivos terrestres, sin necesidad de encender nuestro radar. Esto implica que podremos tomar decisiones tácticas sobre la marcha, con relativa tranquilidad, y podremos planear el ataque de una manera precisa, incluso asignando blancos a otros miembros de nuestro grupo de vuelo, y colocándote en el sitio más letal sin que el enemigo se de cuenta de que estemos ahí, justo sobre ellos.

SEGUNDA CONCLUSIÓN

Realmente el «F-22 ADF» es superior a todo lo visto hasta ahora. Incluso los paquetes de misiones enlatadas son buenos y entretenidos y consiguen evitar entrar en la repetitividad tan típica de estos sistemas. Además, hay tres escenarios diferentes que le dan aún más variedad al asunto. Por otro lado, la aviónica es casi perfecta, y decimos casi porque el F-22 es un avión aún no en activo, y con muchos secretos alrededor de él, con lo cual no podemos evaluar en toda su medida la capacidad que tiene el juego de simular la realidad, aunque la sensación que hemos tenido es que parece ser muy real. Destacable también todo el sistema de manejo de radar que le da otra dimensión a los simuladores de vuelo, puesto que el concepto "stealth" está sobradamente representado y calibrado, y pasa a ser unos de los puntos más importantes a la hora de combatir. Algo totalmente nuevo en el mundo de los simuladores, y que sin duda va a ser la gran sensación. Hasta el mes que viene…

Tours of duty: 90
Aviónica: 92
Sistema EMCON: 96

G. "SHARKY" C.





Flaps arriba
Flaps abajo

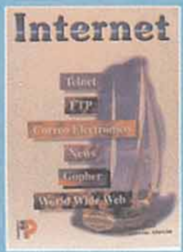
Este mes de nuevo nos centramos en responder a vuestras preguntas. Pablo García nos envió un e-mail hace ya bastante tiempo. Quiere comprarse un nuevo simulador para dar más variedad a su PC y acompañar al «EF2000». Si lo que realmente te gusta es un simulador basado en el F16, merece la pena que esperes un tiempo y puedas disfrutar a tope con el «Falcon 4.0». Ahora bien, si la espera se te va ha hacer larga, yo me decidiría por el «F-22 ADF», en comparación con los demás sims del F22, es el mejor con diferencia, y además es de manejo muy similar al «EF2000», con lo cual no tendrías que partir de cero en el aprendizaje. Por otro lado, si quieres actualizar tu «EF 2000», la opción más barata sería hacerte con el disco de complemento TACTCOM, aunque esto te obligaría a seguir jugando bajo entorno DOS. La ventaja del «Super EF 2000» es que rueda en Win95, situación que ya se da en todos los simuladores que están saliendo al mercado. Esta versión del «EF2000» haría más cómodo el manejo de tu ordenador, pero te obligaría ha hacer un desembolso fuerte, pues deberías comprarte el juego entero otra vez. Por cierto, Pablo también pregunta algo que hacéis casi todos vosotros, y es la duda de si las tarjetas aceleradoras 3D son sustitutivas o complementarias de la tarjeta de vídeo normal. Una aceleradora 3D es complementaria y por sí sola no sirve de tarjeta de vídeo.

Óscar Gallego nos envía otro e-mail bastante interesante, ya que busca desesperadamente algún juego análogo a los míticos «Their Finest Hour» o «Secrets Weapons of the Luftwaffe». Simuladores temáticos de la batalla de Inglaterra sólo se han hecho esos dos que yo sepa, aunque tengo dudas de que puede existir un sim basado en la 2ª Guerra Mundial, del estilo de «Pacific Air War» llamado «1945 Aces over Europe». No sé si este juego ha llegado a salir al mercado en España, pero en alguna ocasión se habló de él como algo futuro. Si no consigues encontrar los dos juegos mencionados, y tu ilusión es volar en un avión de hélice de la 2ª Guerra Mundial, te recomiendo que busques «Pacific Air War» que es un grandísimo simulador con altas dosis de acción y realismo, y técnicamente está una generación más adelantado que los de Inglaterra. Lo que no tiene es que la batalla es en el Pacífico, y los contendientes son japoneses y norteamericanos.

Para acabar quiero contestar a una serie de personas que coincidieron en la misma duda sobre la configuración real de los mandos de un F16. Sentimos deciros que esto nos es imposible por dos razones. La primera es que no hemos podido conseguir la información que pedís, por la sencilla razón de que en un avión real los botones y mandos del joystick y el throtle son solo el 10% de los botoncitos que tiene un cockpit de verdad. Nosotros sólo tenemos los dos periféricos, y el teclado. Para casi todos los juegos podéis encontrar los programas de configuración que realizan los fabricantes de joysticks. La segunda, es porque sólo los periféricos Thrustmaster son una copia fiel de los mandos de un F16 –el FCLS II y su throtle–, mientras que los productos de la casa CH Products y demás similares nos son copias fieles sino diseños particulares. Los periféricos de Suncom son unas magníficas replicas de los mandos de un F15. Lo que realmente vale es que os hagáis configuraciones lo más realistas posibles, pero a vuestro gusto.

Hasta la próxima.

Diviértete aprendiendo.



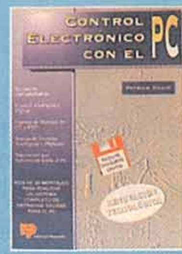
Internet (424 pgs)
Ref. 2360-7 PVP 4.300 Ptas.

Indicado para los que quieren iniciarse en la navegación por los mares cibernéticos. Encontrará una completa descripción de Telnet, FTP, Archie, correo electrónico, News, listas de distribución etc..



Guía de Internet para Windows 95 (586 pgs)
Ref. 2311-9 PVP 5.250 Ptas.

Aprenderá a moverse por la red. Ofrece recomendaciones acerca de los centros de Internet. Incluye gratis la aplicación ON LINE™ Residente.



Control Electrónico con el PC (195 pgs)
Ref. 2238-4 PVP 2.940 Ptas.

Con ésta obra podrá aumentar sus conocimientos sobre el funcionamiento de un PC. Contiene disquete con el que podrá comprobar de inmediato el funcionamiento de sus realizaciones.



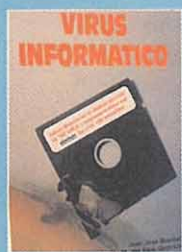
Netscape Navigator 2.0 para Windows 95 (655 pgs)
Ref. 2299-6 PVP 5.995 Ptas.

Esta es la única Guía Oficial de Navigator 2.0 de Netscape que incluye el software auténtico. Descubra las características de la última versión del examinador Web más popular.



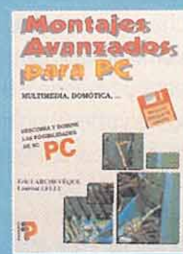
Montaje, Configuración y Reparación del PC (248 pgs)
Ref. 2281-3 PVP. 1.890 Ptas.

Permite al usuario de PC elegir y montar su propio equipo, actualizarlo o ampliarlo, y configurarlo adecuadamente, para conseguir de él un alto rendimiento por el mínimo coste posible.



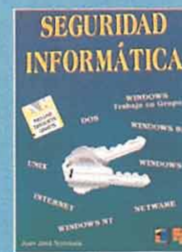
Virus Informáticos (304 Pgs+ disquete)
Ref. 1799-2 PVP 5.060 Ptas.

¿Qué es un virus? ¿ cómo funciona? ¿cómo se construye? ¿cómo protegerse de ellos? Este libro responde de forma sencilla y completa a estas preguntas.



Montajes Avanzados para el PC (217 pgs)
Ref. 2367-4 PVP 3.500 Ptas.

Para los apasionados de la informática y la electrónica. Incluye disquete que contiene en formato comprimido más de 9 Mbytes de datos.



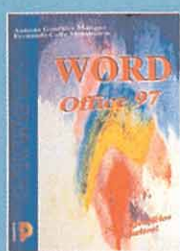
Seguridad Informática (incluye disquete) (280 pgs)
Ref. 2341-0 PVP 3.000 Ptas.

Conozca cuáles son las amenazas que acechan a sus datos y las formas de protegerse contra ellas. Incluye disquete con aplicaciones de dominio público.



Domine la WEB (488 pgs)
Ref. 2370-4 PVP 4.900 Ptas.

Para ser un buen Webmaster necesita conocer qué es realmente un servidor Web. Incluye CD-ROM que le proporcionará todo lo que necesita para conseguir conectarse aunque no posea ningún software de Internet.



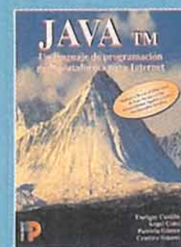
Word Office 97 Guía Rápida (336 pgs)
Ref. 2365-8 PVP 1.995 Ptas.

Esta guía proporciona las técnicas necesarias para el correcto manejo del procesador de textos Microsoft Word 97 de forma sencilla y detallada, desde los conceptos básicos, hasta las funciones más complejas.



Lab View. Programación Gráfica para el control de la instrumentación. (424 pgs)
Ref. 2339-9 PVP 3.500 Ptas.

Todas las características del LabView, desde las más simples como estructuras secuenciales e interactivas, hasta las prestaciones más avanzadas CIN (Code Interface Node).



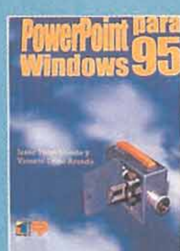
Java™ (552 pgs)
Ref. 2368-2 PVP 5.200 Ptas.

Este libro le permite al lector desarrollar con facilidad pequeños programas (applets) y grandes aplicaciones. Incluye CD ROM con el paquete de desarrollo de SUN que permite al lector trabajar automáticamente.



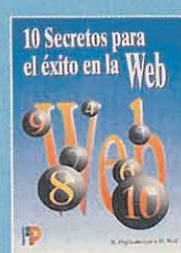
Netscape Plug-in (325 Pgs)
Ref. 2386-0 PVP 3.700 Ptas.

Le ayudará a ahorrar dinero y tiempo de conexión. Evite los riesgos de traer software de servidores desconocidos. Incluye CD-ROM con la más completa y actualizada colección de conectores disponibles en Internet.



Power Point para Windows 95 (248 pgs)
Ref. 2342-9 PVP 2.500 Ptas.

Este excelente programa le permite realizar presentaciones electrónicas de calidad profesional sin hacer grandes esfuerzos. Una obra eminentemente práctica, con múltiples ejemplos.



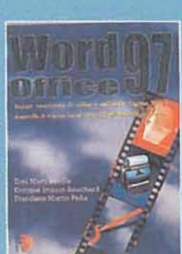
10 Secretos para el éxito en la WEB
Ref. 2358-5 PVP 3.400 Ptas.

Si desea convertirse en un afamado creador de páginas Web, éste es su libro. Descubra de una forma amena y sencilla los secretos de los más famosos creadores de páginas Web con más éxito de la historia.



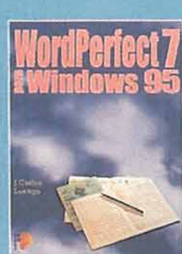
Diccionario de Microinformática (552 pgs)
Ref. 2328-3 PVP 4.675 Ptas.

Explica con claridad los conceptos utilizados en el ámbito de la microinformática y otras disciplinas afines. Dirigido tanto a principiantes como a personas expertas.



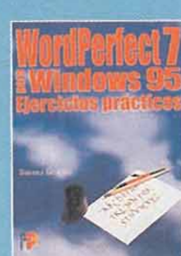
Word Office 97
Ref. 2390-9 PVP 3.995 Ptas.

Más de 200 trucos, sugerencias y atajos para desechar vicios adquiridos y conocer a fondo todo aquello que puede y no puede hacer Word 97.



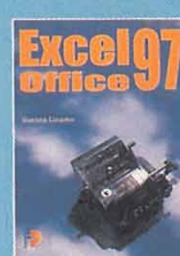
WordPerfect 7 para Windows 95 (550 pgs)
Ref. 2378-X PVP 4.495 Ptas.

El libro presenta numerosas imágenes que ilustran las explicaciones. Al finalizar la lectura del libro,será capaz de dominar las funciones de Corel WordPerfect 7



WordPerfect 7 para Windows 95 Ejercicios prácticos.
Ref. 2404-2 PVP 3.500 Ptas.

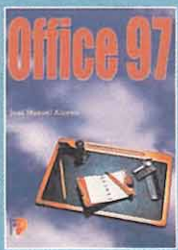
Podrá confeccionar y componer sus documentos; diseño de páginas Web desde el propio programa WordPerfect, inserción de sonido, mailings, etiquetas etc.. mediante explicaciones claras.



Excel Office 97
Ref. 2376-3 PVP 3.995 Ptas.

En este libro, el usuario de aplicaciones informáticas bajo Windows 95, podrá encontrar un mundo fascinante en el manejo y creación de hojas de cálculo sin conocimientos previos en informática.

Selección de Libros de Informática



Office 97
Ref. 2375-5 PVP 2.300 Ptas.

La finalidad del libro es ayudar al lector a manejar y aprovechar inmediatamente los diferentes programas y utilidades de Office 97.



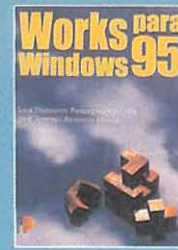
3D Studio, Animación y proyectos de Diseño. (464 pgs)
Ref. 2122-1 PVP 4.190 Ptas.

Indice extractado: Generación de sólidos. El 3D Lofter. Creación y transformación de materiales. Animaciones en el 3D Studio.



3D Studio Diseño de Imágenes Fotorrealistas 3D. (444 pgs)
Ref 2121-3. PVP 3.850 Ptas.

Iniciación al 3D editor. Creación y modificación de entidades en el 3D editor. Cámaras, luces, transformación final del diseño.



Works para Windows 95 (318 pgs)
Ref. 2382-8 PVP 2.700 Ptas.

Este libro ofrece al lector un conjunto de herramientas para cubrir las necesidades diarias de oficinas, centro de estudios, colegios, etc...



Multimedia y CD-ROM para Dummies. (405 pgs)
Ref. 2385-2 PVP 4.300 Ptas.

Te ayudará a decidir el equipo que necesitas y a instalarlo correctamente.



Ole para dummies. (317 pgs)
Ref. 2397-6 PVP 3.500 Ptas.

Guía de la serie Dummies donde encontrará explicación sencilla de los programas OLE y de cómo funciona.



Publicación Multimedia con Netscape (389 pgs)
Ref. 2391-7 PVP 4.750 Ptas.

Diseñe páginas WEB deslumbrantes con modelado VRML en 3D, animaciones, ilustraciones y sonido.



Programación en JAVA para Internet. (778 pgs)
Ref. 2394-1 PVP 6.995 Ptas

Incluye CD-ROM para Win 95 y Macintosh. Los usuarios de UNIX encontrarán el contenido en Internet



Cómo poner a punto su PC. (492 pgs)
Ref. 2400-X 4.500 Ptas.

Abarca todos los sistemas hasta el Pentium Pro. Contiene dibujos y fotografías para facilitar el trabajo.



Protocolos de Internet. INCLUYE CD-ROM (567 pgs)
Ref. 2409-3 PVP 5.500 Ptas.

La solución para programadores, ingenieros, administradores de sistemas, estudiantes, profesores etc...



Formatos de Ficheros en Internet. Incluye CD-ROM (469 pgs). Ref. 2410-7 PVP 4.995

Aprenderá a usar los ficheros que encuentre en Internet.
Para PC, UNIX y MACINTOSH.



Netscape Communicator (316 pgs)
Ref. 2418-2 PVP 3.200

Obtenga el máximo provecho de Netscape Communicator paso a paso y aumente el rendimiento en Internet.



Café Programming (429 pgs)
Ref. 2413-1 PVP 3.900 Ptas.

Con este libro aprenderá a utilizar las potentes herramientas de depuración de Café, crear applets en Java etc...



Todo Word 97 (558 pgs)
Ref. 2389-5 PVP 4.500 Ptas

Explica las innovaciones de Word 97 utilizando un lenguaje claro y ameno para ser comprendido por el usuario.



Visual J++ y Active X. INCLUYE CD-ROM. (449 pgs)
Ref. 2416-6 PVP 4.500 Ptas

Enseña cómo integrar controles ActiveX y applets Java en un mismo esquema de codificación.



Cómo hacer negocios en Internet (197 pgs)
Ref. 2405-0 PVP 2.500 Ptas

Dirigido a todos aquellos que tengan responsabilidades empresariales en Internet

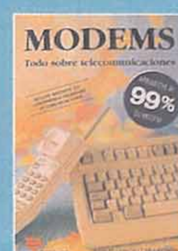


Disco Duro (320 pgs)
Ref. 1638-4 PVP 3.430 Ptas

Obtenga el máximo partido de su disco duro, aprenda a optimizar su uso, a realizar copias de seguridad etc...

PEDIDOS:

Teléfono (91) 654 61 64, Fax (91) 654 72 72, E-mail pedidosparaninfo@hobbypress.es o envíanos el cupón por correo a: Hobby Post, Calle Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.



Modems, todo sobre telecomunicaciones. (306 pgs)
Ref. 1977-4 PVP 3010 Ptas

Este libro se centra especialmente en las redes que ya funcionan a pleno rendimiento en España.

Plazo de entrega: 10 - 15 días. Micro

DATOS PERSONALES

Nombre.......................Apellidos..................
Dirección...
Localidad.....................C.Postal..................
Provincia.....................Teléfono..................

FORMA DE PAGO

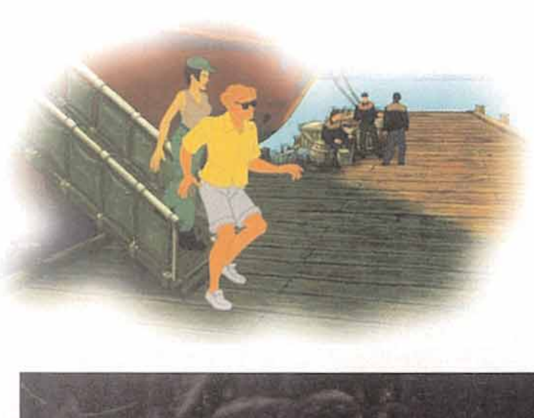
❑ Adjunto talón a nombre de Hobby Post
❑ Con cargo a tarjeta de crédito VISA (16 Dígitos)
Número ______________ Fecha caducidad______

TITULO DEL LIBRO	REFERENCIA	P.V.P.
	G. Envío(*)	
(*) 1 libro: 300 Pts; 2 libros: 450 Pts; 3 libros o más: 550 Pts	Total Pedido	

Broken Sword II Las fuerzas del mal

La leyenda cobra vida

Después de nuestra primera aventura por el mundo de los Templarios, parece que Nico y yo iniciamos una relación que, desafortunadamente, quedó interrumpida por una desgraciada enfermedad de mi madre. Tuve que volver a Estados Unidos por un largo periodo de tiempo y durante mi ausencia mi francesita favorita se metió en algún que otro lío.



Sin duda, este era buen momento para regresar y poner las cosas claras. Pero todo se torció y sin saber cómo volvimos a estar enfrascados en otra apasionante aventura.

ATRAPADO EN LA CASA DE OUBIER

Me encontraba atado a una silla sin apenas poder moverme y con una peluda araña enfrente, tratando de atacarme. Examinando la estatua de la izquierda –botón derecho–, pude comprobar que estaba sujeta por un trozo de madera en su parte inferior. Como pude, llegué hasta la estatua y pude hacerla caer, afortunadamente para mí, encima de la peluda araña. Luego, utilizando el soporte de metal que había detrás, conseguí desatarme.

Procuré no olvidarme de coger el bolso de Nico y el dardo que había debajo.

Mirando dentro del buró, encontré una botella de tequila con un gusano dentro. Me armé de valor, eché un trago de la botella, y escupí el gusano. Me lo llevé por si me hacía falta más adelante. En ese mismo buró encontré un cajón que contenía una vasija y dentro de la vasija, una llave que guardé, nunca se sabe...

Cerca del fuego había una cómoda, estaba cerrada, pero usando el dardo conseguí abrirla. Me encontré que dentro había un cilindro muy caliente por el efecto del fuego cercano. Hurgando en el bolso de Nico encontré unas medias y las usé para coger el cilindro de una manera más segura.

Usé el cilindro con el sifón y eché el contenido al fuego, de manera que conseguí extinguirlo.

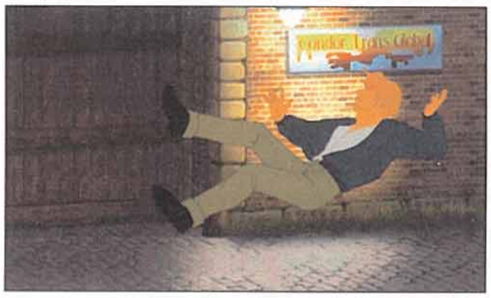








El mejor secreto de este inmenso almacén se oculta en un pequeño cajón del escritorio que hay a la izquierda, junto al archivador.



Empujando la puerta con violencia conseguí abrirla, bajé las escaleras, y examiné el teléfono y el periódico. Una noticia me llamó la atención; se trataba de un eclipse de sol en México. Interesante. Pero lo mejor es que en el interior del diario encontré una nota con los últimos movimientos bancarios del Sr. Oubier, propietario de la gran mansión en la que me encontraba en ese momento.

Mirando dentro del bolso de Nico encontré, además, una nota con un teléfono; era el teléfono de Loubineau... a lo mejor Nico todavía estaba con él. Esperaba que no fuera así, pero sin pensarlo ni un minuto más le telefoneé para poder aclarar la situación de una vez por todas. Loubineau parecía muy sorprendido por mi llamada, pero accedió a quedar conmigo en un café no demasiado lejano del lugar donde me encontraba.

Usé la llave que encontré en la vasija para salir de la habitación, y me dirigí a mi cita.

Mirando dentro del bolso de Nico encontré, además, una nota con un teléfono; era el número de Loubineau... me asustó pensar que Nico podía estar todavía **con él**



MI CITA EN EL CAFÉ

Debí caminar muy deprisa porque cuando llegué al café Loubineau todavía no había llegado. Esperaba que no me hubiera dado plantón. Observando la terraza del café y a las personas que estaban allí, me llamó la atención un señor que estaba junto a mi mesa. No sé, parecía un policía, pero ya era algo mayor, quizás estuviera jubilado. Me propuse entablar conversación con él. Loubineau todavía no había llegado y comenzaba a impacientarme. Hablé con el ex-policía de todo lo que se me ocurrió, prácticamente le interrogué, pero no pareció molestarle mucho.

Como el camarero no me atendía le llame, pero debía estar un poco sordo porque le tuve que llamar dos veces para que me hiciera caso. Aproveché ese momento para preguntarle todo lo que se me ocurrió.

Por fin vi entrar a Loubineau por la puerta. Estuvimos hablando de un montón de cosas; no paré de hacerle preguntas, y la verdad, después de conocerle no sé que pudo ver Nico de interesante en él –tampoco es para tanto–. Tal vez era porque tenía una curiosa piedra maya, que parecía tener algo que ver en todo lo que nos estaba pasando últimamente. Loubineau me habló de un tipo que quizá pudiera ayudarnos con todo este lío. Era el dueño de una famosa galería de arte. La galería Gliase o algo así. Debería pasarme a verle y tener unas palabritas con él.

LA GALERÍA GLIASE

La galería Gliase era un lugar amplio y elegante. Estaba plagado de obras de arte, esculturas muy antiguas y vitrinas llenas de piedras antiguas. La galería tenía muchos visitantes, sobre todo turistas. Al poco tiempo pude ver a un tipo con una coleta canosa, de aire muy intelectual y algo alocado. Por la pinta y por lo que me había comentado Loubineau, ese debía de ser Mr. Gliase, el dueño del museo. No ►



Los muelles de Marsella no eran una zona precisamente agradable, y además, el perro del guarda no me dejaba escalar la verja metálica.



Esta trampilla me conducía al interior de la caseta, pero para conseguir las galletas del perro debía hacer salir de allí al pesado del guarda.

sabía muy bien con qué excusa acercarme para hablar con él, así que opté por el método "directo al grano", que no me suele fallar.



Y no falló, contestó a todas las preguntas que le hice. Es más, su acompañante, Mr. Leine, un importante crítico de arte, también contestó a mis preguntas muy amablemente. Leine sostenía un vaso en la mano que no parecía precisamente lleno de zumo de naranja.

Ya no tenía nada más que hablar con Mr. Gliase y su acompañante, y la verdad el arte no me apasiona –no distingo un fósil de hace dos mil años de una raspa de pescado de ayer por la noche–. Decidí volverme al café y retomar la conversación con el ex-policía, además quería pedirle "prestado" algo. Comencé por preguntarle sobre su trabajo y si lo echaba de menos, y en un momento de descuido aproveché para cogerle la petaca que tenía encima de la mesa. El pobre ni se enteró, debía haber bebido ya bastante de lo que hubiera dentro.

Entonces me fui tan rápido como pude a la galería. Tenía un plan, pero no sabía muy bien cómo ponerlo en marcha. Cuando entré en la galería, observé que Leine continuaba dando vueltas con su vaso en la mano. Entonces puse en marcha mi plan: eché en su vaso un par de lingotazos de la petaca y... zas, cayó desmayado como una mosca, aunque con un poco más de ruido y destrozo. Me dirigí al fondo de la sala, había un cajón de embalaje con una etiqueta que decía "Condor Transglobal". Eso me hizo pensar en el recibo de los movimientos del banco que encontré en el periódico.

Lo mejor sería ir a dar un paseo por el muelle. Algo me decía que allí encontraría algo interesante.

PELIGROS EN LOS MUELLES DE MARSELLA

Lo primero que vi nada más llegar a los muelles fue una caseta. Me acerqué decididamente. La caseta tenía una ventana a la que no pude evitar asomarme, dentro había un hombre que no tardó en recriminar mi acción. Al lado de la caseta había unas escaleras que bajaban a una zona inferior cerca del agua. Por supuesto bajé a ver qué encontraba para coger prestado. Excepto algunos insectos y roedores, no encontré nada de interés; bueno sí, algo sí encontré, era un gancho que utilicé para coger una botella que flotaba en el agua.

Parecía que no había nada más que pudiera servirme por ahí abajo, así que me subí otra vez. El hombre continuaba dentro de la caseta. La verdad es que quería entrar, pero no sabía qué hacer para que ese tipo saliera de la caseta, ¿o sí?

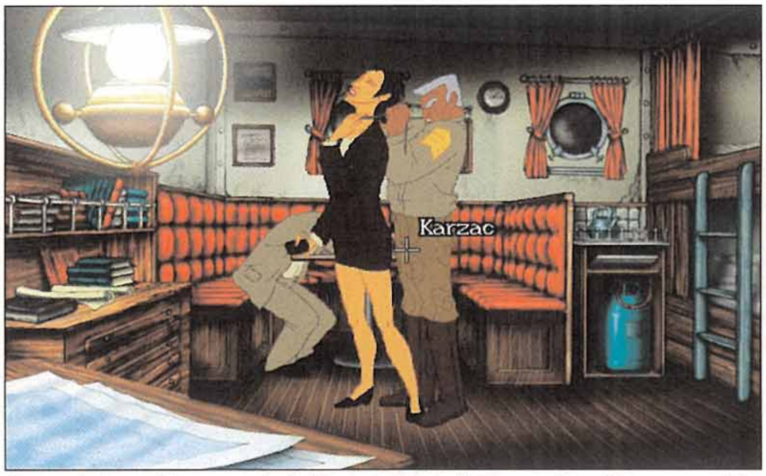
Me di cuenta de que el chamizo tenía un tubo exterior y además debía ser el de la calefacción porque estaba muy caliente. Con la botella conseguí enfriarlo, pero no me bastó con una vez, tuve que volver a usar la botella para tapar la salida del humo. Entonces mi plan surtió efecto, la habitación comenzó a llenarse de humo y el hombre tuvo que salir corriendo para no ahogarse.

Tenía que actuar rápidamente. Bajé corriendo las escaleras, encontré una trampilla en el techo, así que decidí echar un vistazo al interior. Sólo encontré unas galletas de perro –¡menudo tesoro!–, y un cubo de carbón. Era mejor salir de allí antes de que volviera aquel tipo.

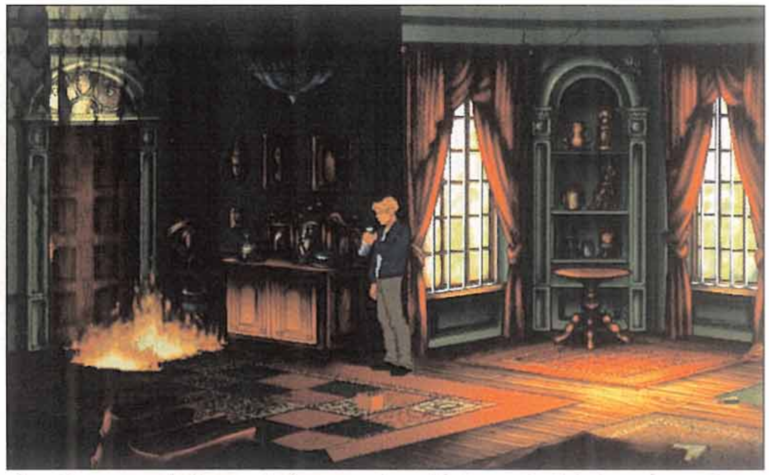
Salí de la caseta y bajé por unas escaleras. Había una plataforma a la izquierda, y también un perro. Yo tenía unas galletas así que las puse sobre la plataforma. Como era de esperar, el perro se abalanzó sobre las galletas. El gancho me sirvió para empujar la trampilla y el pobre can se fue a dar un bañito, pero esa era la única manera de poder trepar por la verja.

Al fondo encontré unas escaleras, subí por ellas. Abrí la primera ventana y utilicé el gancho





De no haber sido por mi rápida y certera intervención, Nico no podría contar ahora esta historia, ni ninguna otra.



Gracias a un sinfón y algún que otro objeto pude fabricar un extintor casero con el que extinguir el fuego que me impedía escapar.

en el extractor de aire. Abajo vi a dos hombres, uno de ellos era indio y otro estaba atado. Pensé en hablar con ellos, así que bajé rápidamente las escaleras y llegué a la puerta de abajo. Llamé y justo antes de que me abrieran, subí muy rápido las escaleras y me puse junto a los barriles. Esperé a que estuviera a tiro y... ¡zas!, le lancé uno de los barriles... El pobre indio cayó al agua como un pelele.
La puerta estaba abierta y la habitación sin moros en la costa. Corrí hacia adentro, vi una mesita con un cajón, y al abrirlo me encontré con una llave, y la cogí. En un lado de la habitación había un tablón de anuncios, me aproximé para observarlo más de cerca.
Después, le pregunté al rehén sobre la llave que había encontrado, eran las llaves de sus esposas. Decidí liberarle. Intentaba decirme algo, pero yo no le entendía.
Había un ascensor; dando al botón subía al piso de arriba. Vi unas cajas, empujando la caja de la derecha conseguí que no se cerraran las puertas del ascensor. Pulsando el interruptor de la derecha del ascensor, vi cómo se encendía una luz. A la derecha de esa luz vi unos arañazos y descubrí una puerta secreta. Al abrirla encontré el mayor tesoro de toda mi aventura: Nico.
Cerca de mi bella francesita había un fetiche y me hice con él, le quité a Nico la cinta de la boca –sin saber si era buena idea– y después las cuerdas de sus manos. Estuvimos hablando de todo lo que había sucedido; ella me contó todos los detalles de su horrible secuestro, y yo todas las aventuras que pasé hasta por fin dar con ella. Fue un bonito reencuentro.
Salimos corriendo del zulo. Utilicé la cuerda que ataba a Nico en la estatua y la cinta que la amordazaba, en la célula fotoeléctrica.



A la derecha de una luz vi unos arañazos y descubrí una puerta secreta. Al abrirla encontré el mayor tesoro de toda mi aventura: **Nico**

Volví a empujar la caja de antes. Luego, empujé la caja de arriba sobre la que acababa de mover, y por fin hice lo propio con la ultima caja. Ya sólo faltaba usar el transportador de palés para ver si mi plan tenía éxito.
Utilicé la cuerda de la estatua en la polea. Volví a empujar el transportador de palés y después otra vez la estatua. Pero era muy pesada, así que decidí pedirle ayuda a Nico. Balanceándola los dos juntos conseguimos romper la puerta. Por fin éramos libres, y usando las esposas con el cable conseguimos huir.

VACACIONES EN QUARAMONTE

Y después de la huida nos encontramos en México. Había una banda de música con la que mantuvimos una breve conversación; nos





Después de rescatar a Nico de forma heróica, volvimos al museo para hablar con Loubineau.



En la ciudad de Quaramonte nos encontramos con Perla, una vieja conocida de aventuras.



contaron que uno de sus músicos, Miguel, había sido arrestado por delitos muy menores. Nos fuimos a hablar con Perla, una antigua amiga nuestra de la anterior aventura, a la puerta de la comisaría.

Finalmente, entramos en la comisaría de policía. Nos encontramos allí con el General Grasiento con el que cruzamos unas palabras, y también hablamos con Renaldo, el segundo de abordo. Para nuestra sorpresa, el Sr. Oubier estaba con el General Grasiento. A todo esto, había un mapa que parecía muy interesante en la pared, pero la "corpulencia" del General Grasiento no me dejaba ver un ápice.

Salí corriendo a contarle a Nico a quién me había encontrado en la Comisaría. Mientras, Oubier también había salido de la comisaría y aproveché para hablar con él. Me acordé de lo que los músicos de la banda me habían contado al asomarme por la segunda ventana de la celda ya que allí estaba Miguel.

No muy lejos había una compañía minera, decidí pasarme por allí a echar un vistazo, hablé con la encargada, Concha García.

Después, volví a hablar con Perla y con Renaldo dentro de la comisaría.

Me acerqué a hablar con Duane –marido de Perla–. Me contó que quería sacar a Miguel de la cárcel, pero para ello necesitaba un detonador. Este plan me podía ayudar en mis intenciones, así que decidí ayudarle.

Me bajé a la Compañía minera y disimuladamente hablé con Conchita sobre un detonador. Parecía que en el armario había este tipo de artefactos, pero yo no podía cogerlos. Desistí de momento, pero no para siempre. Mientras tanto, podíamos ir haciendo otras cosas. Le pedí a Nico que distrajera como pudiera al General Grasiento, para así poderle echar un vistazo al mapa de la pared de la comisaría.

(**Nota**: *Para que Nico hable con el General sólo tienes que seleccionar el icono de Nico y el General saldrá).*

Cuando el general se fue, hablé con Renaldo, le pregunté si iba a ir a las ruinas con Perla, a lo que me contestó que sí, salí a comentárselo a Perla. Ya estaba todo arreglado, así que me volví a la comisaría.

Me acerqué corriendo y miré el mapa, y de inmediato me fui a la Compañía minera.

Estuve hablando un rato con Conchita, y en un momento de despiste aproveché para coger el detonador de encima de la mesa. Me fui corriendo a darle el detonador a Duane y me volví a la comisaría para hablar con Miguel. Pero algo inesperado pasó de repente: Renaldo entró en la comisaría y me encerró en una celda. Ojalá Nico estuviera aquí.

Nico entra en acción:

Examiné la televisión, la lámpara de lava y el retrato de la pared. Hablé con el General Grasiento y al rato entró su madre.

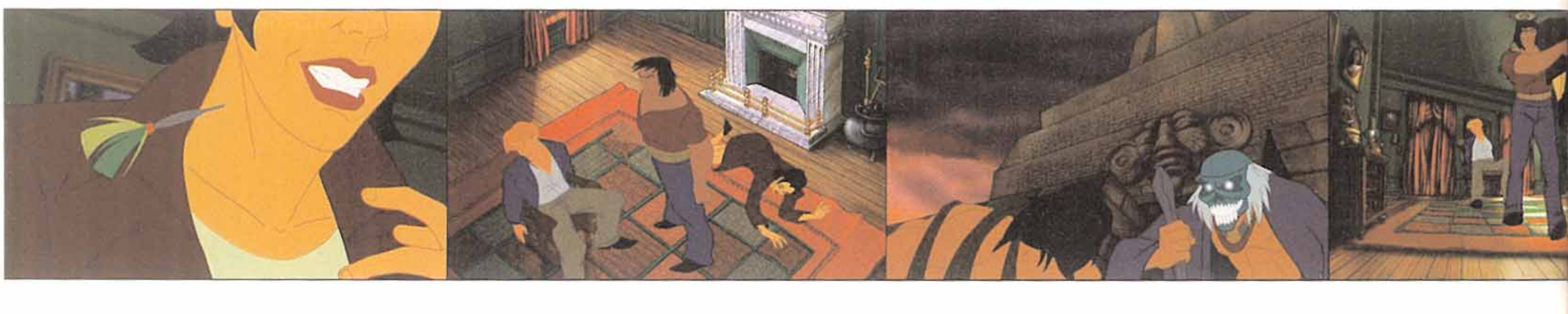
George entra en acción.

Duane intentó hace explosionar el camión con el detonador que le había dado, pero el invento falló. Le pregunté a Miguel por la cuerda que había en su celda. Usé la cuerda con la ventana de la celda; si Duane me ayudaba podría salir de ese cuchitril antes de lo previsto... Duane ató la cuerda al camión y arrancó....

EL CURA DE LA CASA DEL ÁRBOL

Siempre que llegaba a algún sitio nuevo, encontraba algo que podría serme útil; esta vez fueron las enredaderas que estaban encima de una prehistórica lavadora.

Usé las notas de los movimientos bancarios en las hojas húmedas y el fetiche que encontré en la habitación donde raptaron a Nico en la noria del agua. Con ello conseguí que las chispas quemaran la hoja de papel y con el humo que se formó llamé la atención del padre Huber, el inquilino de la casa del árbol. Hable con él y descubrí que Nico estaba enferma, le había mordido una serpiente, y yo tenía que curarla. Según Huber, para ello necesitaba una raíz curativa que cultivaban los nativos del poblado. Pero he aquí que el padre Huber me dijo que no me acompañaría al pueblo a menos







No quedó más remedio que camelarme a esta bella señorita para conseguir el detonador.



Se cernía la noche oscura sobre los muelles de Marsella, y el aspecto era aún más desolador.

Éste me contó que además de la piedra Maya que yo tenía, existían otras dos. Le ofrecí el pintalabios de Nico, y a cambio me contó un historia sobre el poder de las piedras y me hizo entrega de la raíz que podría curar a Nico.
Volvimos rápidamente a la casa del árbol. Usé el cono de metal en la prensa para recoger el jugo de la raíz. Puse la raíz en la prensa y volví a usar la cruz.

relación con esa casa sobre la que ahora querían construir una especie de museo para turistas.
Vi una escalera en la fachada de la casa, la extendí, no se muy bien por qué, pero la extendí.
Volví a bajar a la playa, había un muelle de madera y al final del puente un muchacho pescando que me dio alguna información sobre el museo, parece ser que las ancianas lo habían cerrado temporalmente para reformarlo, y Bronson era

Abrí el arcón que había en el lado izquierdo y me llevé el mayor susto de mi vida; de repente una niña salió de él dando un brinco, y casi me da algo. **Era Emily**

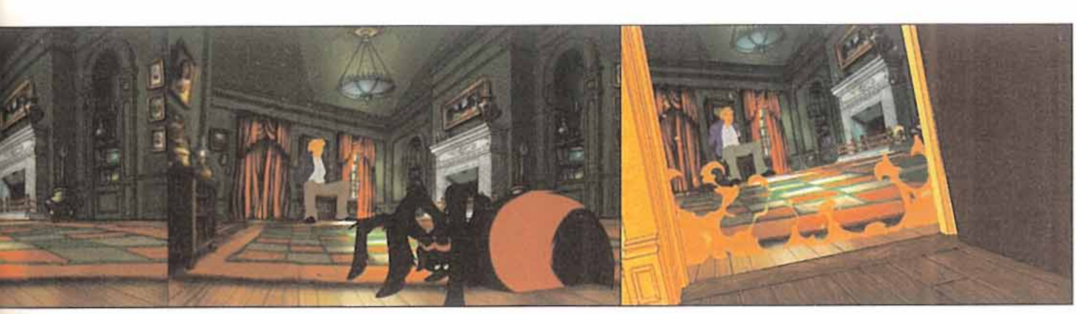
que su alzacuellos estuviera bien planchado –debía cuidar su imagen ante los indígenas–. Tenía que inventarme algo antes de que Nico se pusiera peor.
¡Idea!, usé la enredadera en la prensa de la izquierda, y después el alzacuellos. Utilicé la cruz para mover la prensa. Ya estaba todo preparado, le di el alzacuellos al cura y nos encaminamos al pueblo.
En el poblado había unos guardas que no estaban muy dispuestos a dejarnos pasar a menos que hiciésemos entrega de algún objeto que el jefe del poblado no tuviera. Le pedí al guardia que le diera las galletas del perro al shaman.
Cuando el guardia volvió, utilicé la caja de galletas y metí dentro la piedra maya que me había dado Loubineau, le entregué la caja al guardia. Por fin me dejó entrar a hablar con el shaman.

Cogí el cono y subí corriendo las escaleras. Tenía que curar a Nico.

EL PARADISIACO CARIBE

En esta parte de nuestra aventura, Nico y yo tuvimos que separarnos con el fin de buscar las piedras que nos faltaban.
En la playa me encontré con un tal Bronson, era arquitecto o algo así, y tenía una especie de tenderete con un montón de planos a los que eché un vistazo, no saqué nada en claro, pero un poco más a la derecha, Bronson tenía un teodolito. Mirando a través de él pude observar a dos ancianas sentadas en el porche de la casa que estaba en la colina. Subí a charlar con ellas, a lo mejor me decían algo interesante. Me contaron una historia sobre un corsario, un tal Frederick, que acabó colgado, y que parecía tener algún tipo de

el arquitecto al que habían encargado la obra.
Volví para hablar con Bronson sobre los planos, pero no era una persona muy cordial, la verdad, así que nuestra conversación duro bien poco.
Decidí hacer una segunda visita a las viejas, perdón, ancianas. Intenté abrir la puerta del museo, pero estaba cerrada y a las ancianas parece que no les gustó mucho mi intentona, así que me fui tan rápido como pude. Las señoras no tenían muy buen humor, y no quería abusar de su paciencia.
Bajé para hablar con el muchacho del muelle, era el más simpático de todos los que encontré en esa playa. Recordé que tenía un gusano, el que conseguí en la botella, se lo di al chico y me contó algo sobre una niña llamada Emily, que era hija del Corsario. No me enteraba de nada, así que decidí volver a hablar con Bronson.
Era más interesante la conversación del muchacho, así que volví a hablar con él, pero cuando llegué había pescado, con el gusano que yo le había dado, los restos de una bici. La cámara de la bici podía serme de utilidad, así que me la guardé. Volví a hablar con el chaval y me dio un pez, supuse que le sacaría alguna utilidad.
Subí de nuevo a la casa museo. Las viejas ya no estaban, así que puse en marcha mi plan. Me subí a la escalinata que había apoyado en la pared ►





Tenía que actuar rápido o las llamaradas me alcanzarían en poco tiempo, pero lo primero era liberarme de mis ataduras.



Una vez más me encontraba solo ante el peligro. ¿En qué lio se habría metido Nico en esta ocasión?

de la casa y até la cámara de la bici en el mástil. Me bajé de la escalinata y enganché el pez a la cámara de la bici. Con esta maniobra conseguí atraer la atención del gato, y en un momento de descuido cogí la pelota con la que estaba jugando.

Subí a recoger la cámara, le había encontrado otra utilidad.... si ataba la cámara al árbol y usaba la pelota rompería el marcador del teodolito que Bronson tenía en el mástil. Y dicho y hecho, menudo tiro, a la primera.

Bronson subió hecho una furia y se encaramó en la escalera. Una vez arriba se la quité. Eso me lo quitó de enmedio por un ratito. Cogí el marcador del suelo y bajé a la playa a coger todo lo necesario para continuar: los planos y el teodolito.

Fui enseguida a enseñarles los planos a las ancianas, parece ser que Bronson no era tan honesto como parecía...

LONDRES, DONDE TODO EMPEZÓ

Nico entra en acción:

Estuve hablando con el encargado, tratando de conseguir alguna información. Me acerqué a mirar la vitrina de la izquierda, y volví a preguntarle al encargado.

Mareándole con todas las preguntas que se me ocurrieron, se deshizo de mi presentándome al Profesor Oubier, aproveché para charlar con él, pero tenía demasiada prisa, así que me dejó sola enseguida. Me acerqué a preguntarle al encargado sobre la Piedra Jaguar, y cuando nos acercamos a verla, nos dimos cuenta de que la habían robado. Tan disimuladamente como pude, cogí la llave de la vitrina donde se encontraba la piedra y la usé con la vitrina de al lado del teléfono. Cogí prestada la Daga de Obsidiana.

De nuevo, me guardé la llave de la vitrina y se la entregué al encargado. Mientras él telefoneaba a la policía, yo aproveché para escaparme por el ventanal que estaba oculto detrás de la cortina. Para conseguir abrirlo usé la daga...



DE NUEVO EL CARIBE

... Por fin había conseguido entrar en la casa museo del Corsario. Tenía aspecto de barco y todos los adornos y mobiliario eran estilo "pirata". Abrí el arcón que había en el lado izquierdo, y me llevé el mayor susto de mi vida: de repente una niña salió de él, dando un brinco, y casi me da algo. Era Emily. Le estuve preguntando por el corsario, y me enseñó un cuadro en la pared con un retrato. Le eché una ojeada y volví a hablar con Emily. Curiosamente, llevaba una cruz igual a la que lucía el retrato de la pared por lo que le pregunté por la coincidencia.

En un atril al lado del baúl había un mapa, lo puse sobre el escritorio, cogí el farol y lo puse sobre el tintero que había en el escritorio. Encima había una pluma, se me ocurrió algo que hacer con ella, así que salí a dársela al minino. Como me había imaginado, la destrozó. Cogí los pedazos de pluma y se los bajé al muchacho del muelle. Le estuve preguntando sobre Emily y sobre sus gustos. Las caracolas le gustaban mucho, así que a cambio de las plumas, el muchacho me entregó una caracola.

Parece ser que la caracola le encantó a Emily, pues estuvo dispuesta a cambiármela por su cruz. Cuando me la dio la puse en el soporte de la pluma. La cruz formaba una sombra encima del mapa, ese era el lugar, era la isla del Tesoro.

Necesitaba llegar hasta allí; a lo mejor si hablaba con el muchacho... él tenía una barca, quizá me acercaría.

LA ISLA DE LOS ZOMBIES

Llegamos así a la isla de los zombies; no había mucho que mirar allí, tan sólo unas cuantas rocas y un precipicio, que examiné cuidadosamente.

En el bote del muchacho había una red.

Usé la red en la roca....

REGRESO A LONDRES

Nico:

... Después de atravesar la puerta del museo, me encontré en una vieja estación de metro, un lugar no muy agradable. Había varias máquinas expendedoras, pero yo no llevaba ninguna moneda encima, entonces me acordé del pasador de pelo que llevaba en el bolso. Lo usé en la ranura de la máquina, y conseguí que cayera una moneda del cajetín de devolución. Usé de nuevo la moneda en la máquina.

De la máquina salió una chocolatina y volvió a caer la moneda. Me quedé con la chocolatina, y la moneda la utilicé en la báscula de la derecha, salió una tarjeta con mi peso, pero la báscula no debía estar bien, hace sólo un par de semanas que me pesé y sólo pesaba..... Bueno, eso no

importa ahora , lo importante es que usé la daga que había tomado prestada del museo en la portezuela de al lado de la báscula hasta conseguir abrir una pequeña grieta por la que introduje la tarjeta de la báscula. Al final se abrió la portezuela y pude apretar el botón rojo y.....

REGRESO A LA ISLA ZOMBIE

... Llegué a la parte de arriba de la isla, allí me encontré con dos caminos, no sabía muy bien cuál de ellos escoger. Me decidí por el de la izquierda, era un terreno pantanoso y había muchos juncos, cogí uno, a lo mejor lo necesitaba en algún momento. Seguí por el camino de la derecha, había una guarida y usé el junco en la madriguera. Cuando lo saqué vi que estaba mordisqueado, lo volví a guardar.

Me dirigí a la salida superior, en el cruce tomé el camino de la derecha, y después seguí hacia arriba. Llegué a otra encrucijada de tres caminos, escogí el camino del medio. En la siguiente encrucijada, a la derecha, y por fin salí del laberinto, estaba en una cima y en el suelo había tres puntos, que venían justos para encajar el teodolito. Miré a través de él, hasta que encontré el marcador que había dejado antes.
Dejé allí el teodolito y regresé por la salida de la derecha.

VUELTA A LONDRES, OTRA VEZ

Nico:
Estaba escondida detrás de unas cajas, pero no podía dejarme ver por el guarda.
Aproveché el momento en el que el guarda se

Jaguar. En ese momento alguien entró e intentó matarme atándome una soga al cuello. Usé tan rápido como pude la daga y conseguí salvarme.

MÁS AVENTURAS EN LA ISLA ZOMBIE

Continué la exploración de la isla, y ante mi sorpresa me encontré a unos piratas, pero no de verdad, eran actores y estaban grabando una película. Aproveché para hablar con todos ellos y con el director de la película. Muy cerca había una mesa llena de comida, hacía ya algún tiempo que no comía, así que cogí el sirope, unas tortitas y unos bollos.
El doble del protagonista estaba haciendo las escenas de peligro, eché un vistazo a un arbusto que estaba al lado de los actores. Pensé en ofrecerle al doble las tortitas con un poco de sirope,

Entré y volví a empujar la palanca de la pared. Un cartel indicaba "Muerte Segura", pero Nico estaba por allí y **yo debía salvarla**

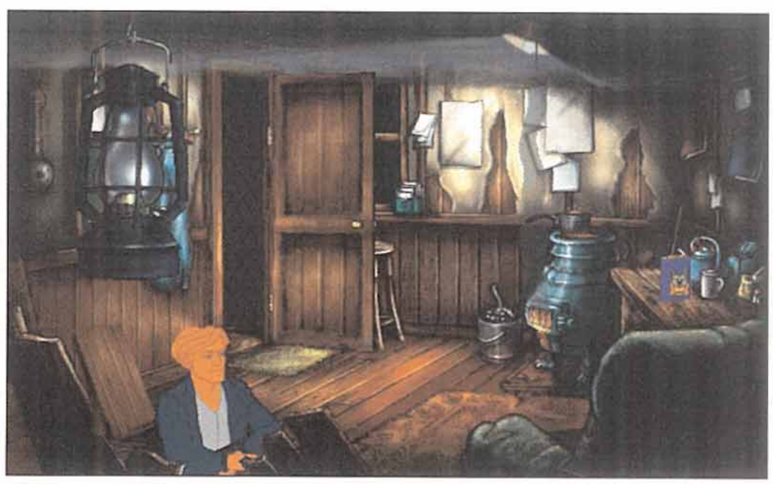
Seguí caminando y en la encrucijada tomé el camino de la izquierda.
Estaba otra vez en el mismo cruce de caminos, así que esta vez opté por el camino de la derecha. Me encontré con un pequeño jabalí, con cara de pocos amigos que no me dejaba continuar, tenía que hacer algo para deshacerme de él, sin hacerle mucho daño, claro. Entonces me acordé: llevaba el dardo envenenado y el junco, usándolos juntos conseguí lanzarle el dardo al jabalí, que salió despavorido.
Tomé el camino de la izquierda, y cogí unas enredaderas que estaban encima de una roca, puse la enredadera con el marcador y la red en la roca de aguja.

fue a hacer la ronda para esconderme en el cajón de la izquierda. Subí tan rápido como pude las escaleras, antes de que me pudiera ver. El guarda, entonces, se puso a hablar con uno de sus compañeros, y aproveché para bajar las escaleras corriendo y abrir la puerta de la izquierda. Me volví a subir antes de que llegara. Cuando el guarda vio que la puerta estaba abierta, entró para ver qué pasaba; fue en ese momento cuando bajé corriendo y le encerré. Atasqué la puerta con una escoba que había a la derecha.
Un poco más seguro, miré por la ventana y vi al Profesor Oubier charlando con otro tipo, algo sucedió, entré enseguida, toqué al profesor pero lo que imaginé... estaba muerto. Cogí la Piedra de

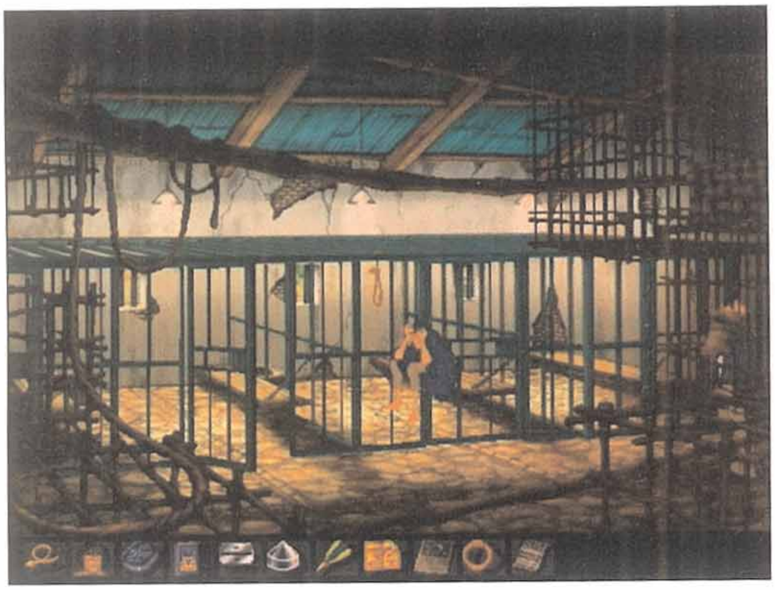
y tiré el bollo al arbusto. Volví entonces a buscar otro bollo a la mesa y lo volví a lanzar al arbusto. Las abejas que estaban en él se pusieron un poco nerviosas y como el doble estaba lleno de miel... bueno el caso es que tuvo que tomarse la baja durante unos cuantos días. Eso me dejaba el terreno libre.
El rodaje continuaba, esta vez en la playa. Por cierto, desde allí vi la misma roca que divisé desde lo alto de la colina.
Lo único que quería era subir a la cueva, y la única manera de hacerlo era hacer el papel del doble, así que dicho y hecho, hablé con el director y con Bert. Bert tenía una cámara a la que estuve echando un vistazo, con ella se podría hacer

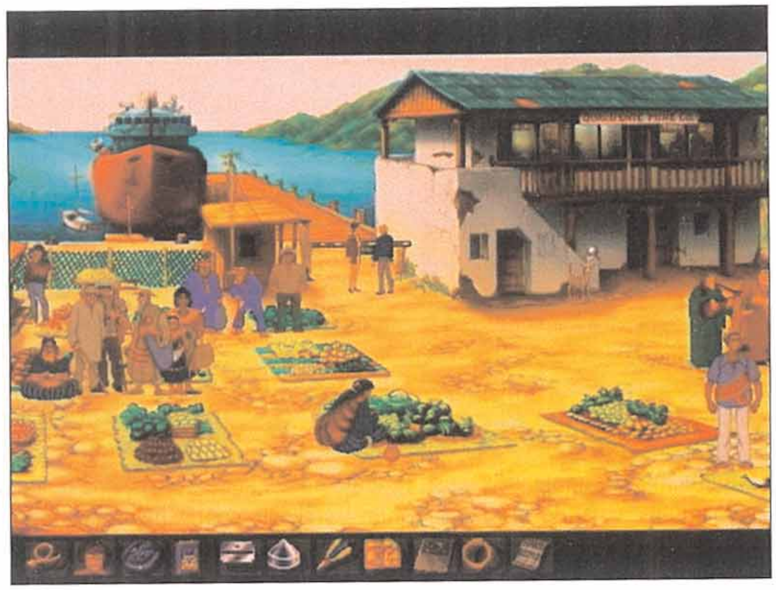


Mientras esperaba a Loubineau decidí tomarme un café, y de paso conseguir algo de informàción de un amable ex-policía.



Nada como llenar la caseta de humo para hacer que el guarda salga despavorido y sin respiración. El camino estaba libre...





Supongo que no tardaremos mucho en volver a vernos en otra aventura por el mundo contra las fuerzas del mal

algo, hablé de nuevo con el director para proponerle hacer las escenas del doble, finalmente aceptó mi trato. De esta manera pude alcanzar la cueva y disponerme a encontrar la Piedra Águila.

TITIPOCO Y EL PUEBLO

Nico:

... En el poblado me encontré con un personaje, era Titipoco, no sabía muy bien cómo, pero intuí que podría ayudarme.

Hablé con él e intenté coger una de las famosas piedras, pero no pude, así que le pedía ayuda a Titi para empujar un barril, gracias a él conseguí alcanzar la Piedra Maya.

Me dirigí a la salida de la izquierda, y pude ver cómo subían a George por la escalera de la pirámide. Miré el caballete y acto seguido hablé con Titipoco que me ayudó a tirar una cuerda por encima del artefacto. Después cogí el extremo de la cuerda y lo até con el motor que había allí cerca. Acto seguido utilicé la daga con la tubería que había junto al generador de electricidad. Mi siguiente movimiento fue coger un cilindro del generador. Podía utilizarlo como recipiente y fue lo que hice. Puse el cilindro en la tubería para recoger el combustible que brotaba tras rasgar la tubería con la daga. Y después eché el contenido del cilindro en la tapa del motor. Luego pulsé el botón rojo y subí la palanca. Por fin pude hacer funcionar al ascensor. Antes de subir volví a hablar con Titipoco.

Quedamos en que él me ayudaría a subir por el ascensor, tal y como hizo. Nada más subir vi como los malos de turno intentaban sacrificar a George. Tenía que hacer algo así que cogí la cartuchera que había detrás de las cajas y bajé de nuevo en el ascensor.

Me decidí a hablar con los guardias que custodiaban la pirámide, luego cogí la antorcha que había a su lado y me fui donde estaba Titipoco. Él se encargó de tirarla para que ardiese la zona que había con gasolina y después me bastó con arrojar allí la cartuchera para formar un buen lío y hacer que los guardias salieran despavoridos.

De nuevo volví a subir por el ascensor y me enfrenté al coronel Grasiento. Gracias a mis dotes artísticas, el cobarde del coronel pensó que le apuntaba con un arma y no tardó en rendirse. Con la daga corté las cuerdas que sujetaban a George.

Pasamos al interior de la pirámide y con la ayuda de George empujamos dos palancas que hicieron que súbitamente se abriera el suelo.

LA MÁQUINA ERA LA CLAVE

La caída hizo que el grupo se volviese a disgregar. Yo, George, volví a recuperar el control y llegué ante uno de los momentos más difíciles de toda la aventura. Me encontré frente a dos enormes ruedas con ocho símbolos cada uno. Abajo había dos líneas con otros cinco símbolos cada uno y más a la derecha, había un recuadro con cuatro cuadrículas dentro de las cuales había extrañas composiciones. Después de mucho pensar descubrí que cada uno de los cuatro títulos de la derecha estaban formados por la combinación de dos títulos de los símbolos de las filas de la izquierda. Lo que tenía que hacer es girar las ruedas hasta que se enfrentasen los títulos que forman el símbolo de las filas inferiores –la forma de enfrentarse es un título a las 3 y otro a las 9–. Después tuve que empujar el título de la fila inferior. Luego hice lo mismo con el otro título hasta que formé una de las figuras de la cuadrícula derecha. Tras repetir este proceso hasta lograr recomponer la cuatro figuras de la derecha, conseguí que se abriese una puerta.

TURNO FINAL DE GEORGE

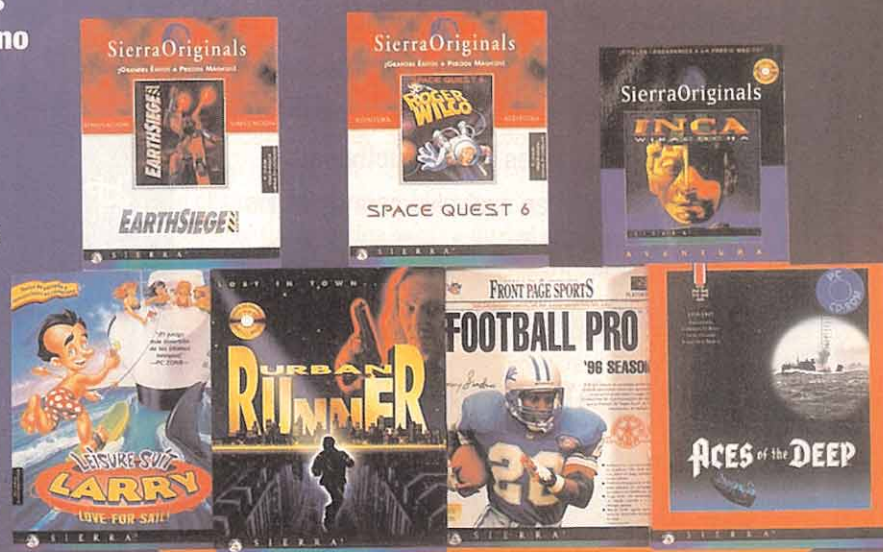
Me acercaba al final. Cogí la antorcha y le pedí a Titipoco que la encendiera. Después, empujé la palanca de la pared y Titipoco y yo nos volvimos a precipitar al vacío. Una vez más usé la antorcha para encender la otra que había más a la derecha. A continuación, usé la palanca del centro de la habitación. Luego fui a la izquierda y pulsé las dos palancas y salí por la puerta abierta. Entré y volví a empujar la palanca de la pared. Un cartel indicaba "Muerte segura", pero Nico estaba por allí y yo debía ir. Por fortuna, todo acabó bien, aún con esa nefasta indicación.

Y eso fue todo, supongo que no tardaremos mucho en volver a vernos en otra aventura por el mundo contra las fuerzas del mal.

S.T.L.

concurso historia de los vídeojuegos

Internet, tarjetas aceleradoras 3D, juegos en la red... La Historia de los videojuegos nos acerca al pasado más reciente de la mano de nuestro suplemento mensual.
Y como cada mes, os invitamos a que participéis en el concurso mensual.
Para participar, tan sólo tendras que averiguar las respuestas correctas a las siguientes preguntas.



1) **¿Sabes qué proyecto militar acabó convirtiéndose en el sistema de comunicación más revolucionario de la década?**
2) **¿ Sabes que significan las siglas W.W.W?**
3) **¿Cuál es el nombre de la protagonista de Tomb Raider?**
4) **Dinos tres títulos del cuadro de honor de la historia de los videojuegos de este mes**

Consigue uno de estos 10 lotes de juegos de Cocktel que sorteamos:
Earth Siege, Space Quest 6, Inca Miracocha, Urban Runner, Leisure Suit Larry (Love for Sail), Football Pro, Aces of the Deep, Space Book, Battle Back y Battle Drome.

COKTEL EDUCATIVE

MICRO manía

Bases del concurso "Historia del Videojuego"

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO " Historia de los Videojuegos febrero"
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán DIEZ, que serán premiadas con el siguiente lote de productos de Cocktel: Earth Siege, Space Quest 6, Inca Miracocha, Urban Runner, Leisure Suit Larry (Love for Sail), Football Pro , Aces of the Deep, Space Book, Battle Back y Battle Drome. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de enero al 28 de febrero de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de marzo de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de abril de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: COCKTEL y HOBBY PRESS.

Cupón de participación Historia del Videojuego febrero

Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección . . . .
Localidad. . . . . C. Postal . . . .
Provincia . . . .
Teléfono. . . . .
Las respuestas son
1 . . . .
2 . . . .
3 . . . .
4 . . . .

100 programas esenciales

Selección pcmanía 98 ... a un precio muy especial

Elegimos para ti los **100 programas** más importantes de los últimos doce meses, y además, por ser lector de PCmanía consigue fantásticos **descuentos**.

Son 100 productos de todas las categorías: **juegos, divulgación, educación, multimedia, herramientas de desarrollo, aplicaciones de productividad...**

Todos a un precio especial en exclusiva para todos los lectores de PCmanía.

http://www.hobbypress.es/PCMANIA







Un CD-ROM sobre ruedas

Junto con la revista encontrarás un **catálogo multimedia** creado en colaboración con la prestigiosa revista **Car and Driver** en el que podrás ver los **180 modelos** más representativos del año.



Y además...

Una interesante **comparativa** que sitúa frente a frente a los dos pesos pesados de Internet: **«Explorer»** contra **«Navigator»** en nuestro banco de pruebas. También analizamos las grandes novedades del momento: **«PC Fútbol 6.0»**, **«Quake II»**, **«3D Studio MAX 2»**... Y por supuesto, nuestro **CD-ROM** habitual cargado de shareware, demos y versiones "Try-out".

pcmanía
+
Rendermanía
+
2 CD-ROM'S

995 ptas

ya a la venta en tu quiosco el número de febrero

HOBBY PRESS

NEXUS XXI

METAMATIC (1)

De las distintas opciones a elegir del menú holográfico que brillaba frente a mí, todas parecían lo suficientemente apetitosas para cualquiera que estuviese allí sentado, tomando un café negro y disfrutando del día de "asuntos propios" que la empresa tenía la "amabilidad" de conceder a sus "buenos y sumisos" trabajadores una vez al mes. Mientras disfrutaba del aromático sabor, contemplaba con curiosidad el baile de las líneas de elección, cuyos caracteres flotaban como pequeños fantasmas con un suave movimiento de ascenso y descenso. Daba un poco de "repelús" estar sentado allí dentro, en el reservado de aquel viejo cyber-café llamado "Trilobyte Dream" y donde la calefacción no era una de las cosas que mejor funcionaban en el solitario local.
"¡No espere más. Elija su opción!". No era una "Arcade Machine", ni con la consola, ningún extraño tablero de ajedrez virtual, tampoco un portátil de diseño. Algo encima de la mesa, parecido a un cenicero redondo colocado al revés y de color oscuro, emitía una fina luz azul, que de no ser por la espesa y cargada atmósfera del sitio –como si hiciese un par de horas hubiese habido aquí todo un ejército de fumadores clandestinos desfogándose de nicotina hasta las orejas–, apenas hubiera sido visible. Varios haces más de fino láser creaban las diversas letras y formas para el danzante menú. "Fussion/Fisión", "Viaje Vectorial", "Morphos", "Wendetta 2175", "Metamatic"... Aquello parecía el listado de temas musicales del Juke-Box de una peli de ficción, pero no sé por qué estaba convencido de que no tenía nada que ver con eso.
No era aquel un local que hubiese obtenido una amplia clientela por sus sintetizados cafés, ni por su música de vanguardia, ni por su variado cóctel de copas... Estos "antros" ya sólo eran frecuentados por escasos y greñudos punkies –antes de esplendorosas y geométricas crestas–, vagabundos estelares y algún que otro terrícola errante y solitario como yo. Supongo que a nadie con los "megas" de su cabeza bien ordenados, se le ocurriría visitar de noche un sitio como éste situado a las afueras de la ciudad, y marcado con una "x" roja de prevención en los mapas digitales para los turistas despistados.
Y entonces, ¿qué demonios hacía yo aquí en esta cueva para "desesperados del sistema", bebiendo un repugnante café-archicoria y escuchando de fondo la "ronrronera" melodía de un desgastado violín proveniente de un patético "microsurco de vinilo"? "Debes visitar el "Sueño Trilobita". Es algo excepcional chico. Buen ambiente, chicas bonitas, snacks variados y música romántica de la que en este siglo ya no se escucha...". ¿Quién fue el condenado mentiroso que esta mañana durante el desayuno me dijo esas cosas acerca de este lugar? Desde luego que en lo referente a la música "... no oirás nada igual...", ¡llevaba razón!..., ¿pero lo demás? "¡Ah! Y si visitas los reservados, han instalado una máquina genial. Un cacharro que a ti te va a alucinar. Tiene un menú de esos interactivos para elegir y esas cosas... ¡Dicen que es algo increíble!". Sí... Yo ya estaba viendo cosas ¡increíbles! Podía haberme quedado en casa con mi nueva game-boy "Millenium" con energía mental, disfrutando de un té con leche envasado al vacío, y escuchando "Play For Today" de The Cure, en el minidisc que me regalé... Pero no. Estaba en el "fastuoso" y prehistórico "Trilobyte Dream", con la garganta impregnada de "café-rancio", y los oídos destrozados por un violín tocado tal vez por el grupo... ¿"Intel-Suicide-Boys"?
Jack; sí, estoy seguro de que fue él. Él me recomendó el venir aquí. Me anotó la dirección en un tícket de consumición gratuita del "Sony-Burguer". El "bromista" Jack. El mismo que derramó su jarra de cerveza en el teclado del "Texas Instruments" portátil –regalo de Sara en el día de mi cumpleaños– mientras charlaba amistosamente con ella después de una partida-dual al «Doom». Luego me enteré que era un asunto de celos lo que le llevó a tan destructora acción. Sí, Jack el "indeseable"; el que también sustrajo mi colección de floppies de utilidades para impregnarlos de virus, y el mismo que electrocutó mi robot "tamagochi" conectando su batería autónoma a una salida de corriente de 500 voltios. ¡Vaya con Jack! Jack "el Joker" muy bien le podría haber puesto su madre en el día de su bautizo.
De todas maneras, el viaje de desplazamiento ya estaba hecho, y el dinero gastado en el "subway-taxi" no lo iba a pagar sólamente por tomarme un líquido sucio y edulcorado al que "aquí" llamaban "café". "Morphos", "Fussion/Fissión", "Metamatic"... No estaba muy seguro, pero realmente aquello no parecía ser ningún videojuego, ni nada por el estilo. El láser no dibujaba muñequitos, ni reproducía ninguna demo o algo parecido. Sólo aquellas líneas de palabras tan concretas y extrañas que flotaban precedidas por unos círculos pequeños a modo de botón de elección. Ni "manual", ni "libro de instrucciones"... Me sentía como un presidiario confinado en un reservado que parecía una antigua cabina de telefonía sin rendijas ni ventanas algunas.
"¡No espere más. Elija su opción!". Bien, habría que decidirse. No iba a estar allí toda la noche, mirando las dichosas "letritas" y pensando en lo que podía suceder. Así que probaría a tocar uno de aquellos círculos indicadores, ¿qué podría sucederme. "En aquel viejo cyber-café ¡Verás cosas increíbles!", me dijo el bromista de Jack a la hora del bocadillo, mientras hablábamos de la oferta de locales y de los escasos sitios para entrenarse que existían en la ciudad. No, no iba a permanecer sentado allí toda la noche, así que alcé mi mano derecha y señalé con la punta del dedo índice el círculo de la opción: "Metamatic"... (Continuará...)

Rafael Rueda



NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

BUST A MOVE 2

PC CD

Cuando estéis en el primer nivel, pulsad la barra espaciadora, hasta que se oiga "READY GO!", momento en el que habrá que presionar la **"P"** y luego teclead **ACLAIM**. Aparecerá una lista de letras que simbolizan los diferentes niveles del juego.

DARKLIGHT CONFLICT

PC CD

Durante el juego, pulsad **Tab** y **RePág** rápidamente. A continuación, la **"P"**. Si todo ha salido bien, en la parte inferior de la pantalla aparecerá la frase CHEAT ENABLED, momento en el que seréis completamente invencibles.

INDEPENDENCE DAY

PC CD

Introducid **RADARMY** como el nombre de vuestro jugador. A continuación, en el menú principal, presionar **CTRL + SHIFT DERECHO + 8**, con lo que aparecerá el menú de trucos.

JEDI KNIGHT

PC CD

Presionad la **"T"** para acceder a la consola e introducid:
KILL: Mata al protagonista.
RED5: Todas las armas.
WAMPRAT: Todos los objetos.
IAMYODA: Maestro del Luminoso.
SITHLORD: Maestro del Oscuro.
DEEZNUTS: Siguiente nivel de Fuerza.
YODAJAMMIES: Pone la Fuerza al completo.
ERIAMJH: Modo de vuelo.
JEDIWANNABE ON: Modo Dios.
RACCOONKING: Maestro del lado luminoso y oscuro a la vez.

NBA LIVE'98

PC CD

Para poder elegir los equipos secretos, en la pantalla principal, hacer click sobre **Plantillas**, después sobre **Equipos personalizados**. Introducid uno de los siguientes nombres como el del equipo que vais a crear

EA Europals	**Hitmen Pixels**
Hitmen AllSorts	**QA Campers**
Hitmen Coders	**QA Dbuggers**
Hitmen Earplugs	**QA Testtubes**
Hitmen Idlers	**TNT Blasters**

DEATHDROME

PC CD

Con los siguientes códigos que os facilitamos más abajo podréis acceder a los diferentes niveles del juego «Deathdrome». Los códigos deberán ser tecleados durante la partida para poder activarlos y así disfrutar de los mismos:
2REVOLT: The Abyss.
3ACCUSED: The Outpost.
SHORT4TIME: Citadel.
5GETAWAYS: The Inferno.
BOLT6DOWN: The Wall.
ARREST7: The Spike.
LASTMEAL8: Purgatory.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

PC CD

En la primera isla, del juego «Little Big Adventure 2», en la zona de la colina, hay una vaca que está pastando. Acercáos a sus cuartos traseros lo más que podáis, presionad la **"X"** y caminad hacia delante. De esta forma podréis descubrir que "la parte de atrás" de la susodicha vaca es una fuente inacabable de hojas de trébol, con lo que ya tenéis un estupendo truco para este juego.

G-POLICE

PC CD

Teclead estos códigos en el menú principal del juego recién estrenado de Psygnosis:
WOOWOO: Sirenas en el Havoc.
SUPACAM: Cámara de enemigo.
BENIHILL: Coches de Benny Hill.
PANTALON: Todas las misiones secretas (dentro del menú de entrenamiento).
DOOBIES: Escudos infinitos.
MRTICKY: Armas infinitas.
STATTOE: Información dentro del juego.
Passwords para acceder a los niveles del juego:

1. **MADGAV**
2. **DOLMAN**
3. **SONAGAV**
4. **ACEDUF**
5. **JOJOGUN**
6. **WENSKI**
7. **SAEGGY**
8. **MAZMAN**
9. **DAZMAN**
10. **DELUCS**
11. **ANDOOOO**
12. **KIMBCHS**
13. **ANDYMAC**
14. **YERMAN**
15. **OLLIEB**
16. **THEYOLK**
17. **TONYMASH**
18. **ANDYCROW**
19. **BIONIC**
20. **TSLATER**
21. **IAINTHOD**
22. **JONRITZ**
23. **CLAIREC**
24. **STEVEBOT**
25. **ANGUSF**
26. **EUANLEC**
27. **EDFIRE**
28. **STUBOMB**
29. **THONBOY**
30. **JIMMAC**
31. **PUGGER**
32. **ROSSCO**
33. **CAKEBOY**
34. **NIKNAK**
35. **SAGLORD**

NHL 98

PC CD

Teclead estos código durante un partido en este espectacular juego de E.A. Sports:
MANTIS: Le proporciona a todos los jugadores cuello, brazos y piernas desmesurados.
NHLKIDS: Convierte a los jugadores en niños.
HOMEGOAL: Gol en propia puerta.
AWAYGOAL: Gol a favor.
PENALTY: Provoca un penalty.
INJURY: Lesiona a un jugador.
VICTORY: Partido ganado.
FLASH: Flashes de cámaras entre el público.
En el menú principal, ir a la **"X"** en la esquina inferior izquierda e iluminar "**Credits**". A continuación, introducid el siguiente código:
EAEAO: Podréis seleccionar al equipo EA Blades.
Durante la introducción, pulsad **HUHTIO** y conseguiréis otro equipo secreto: el HuhtioTeam!

GRAND THEFT AUTO

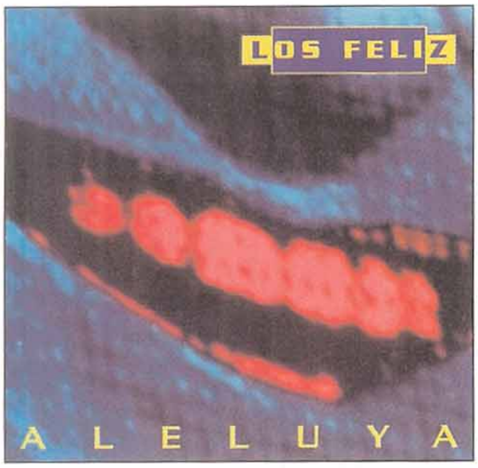
PC CD

Cambiad el nombre de vuestro personaje por los siguientes en el programa «Grand Theft Auto»:
ITSGALLUS: Todos los niveles.
ITSTANTRUM: Vidas infinitas.
IAMTHELAW: Sin policía.
STEVESMATES: Sin policía.
ITCOULDBEYOU: 999.999.999 puntos.
SUCKMYROCKET: Todas las armas, armadura y tarjeta de salida de la cárcel gratuita.
IAMGARYPENN: Armadura y tarjeta de salida de la cárcel gratis.

Por Santiago Erice

Desde Vigo, con rock y humor

LOS FELIZ



En Vigo se juntaron Miguel Costas, Javier Martínez, Toni Ibáñez y Silvino Díaz; y con canciones del primero formaron Los Feliz, una banda que pulula por la geografía ibérica a base de rock y humor. «Aleluya» se titula su disco de debut, en el que han colaborado gente como Germán Coppini –ex Golpes Bajos–, Enrique Sierra –antes en Radio Futura, hoy en solitario– o Ángel Muñoz Reverendo –en la parte musical de «Caiga Quien Caiga», entre otras muchas cosas–.

En las canciones de Los Feliz las guitarras suenan potentes y se distorsionan, pero la melodía nunca deja de ser obvia. La ironía siempre está presente en las letras y también el buen humor; lo de este cuarteto no es enfangarse en la depresión, sino encontrar el lado lúdico y festivo del rock. Dice el tópico que una banda como Los Feliz sólo puede venir de una ciudad como Vigo.



Guerra a muerte contra los insectos

STARSHIP TROPERS (Las Brigadas del Espacio)





Los pajaritos de Hitchcok eran avecillas normales a las que les entraba un repentino furor por la carne humana; los insectos de la última película de Paul Verhoeven –el director de «Delicias Turcas», «Desafío Total» o «Instinto Básico»– son intergalácticos, más amenazadores y, para colmo, se juegan la supervivencia como especie en una espectacular lucha contra los terrícolas. Las coincidencias entre los bichos voladores citados no van más allá de que, en ambos casos, son los malos de la película.

Basada libremente en una novela de ciencia-ficción escrita por Robert Heinlein y con un elenco de actores que no apuesta por nombres de campanillas –Casper Van Dien, Dina Meyer–, «Starship Tropers (Las Brigadas del Espacio)» apuesta por la recuperación del género de monstruos que quieren dominar la Tierra. Sin embargo, mientras en las viejas películas las fieras corrupias sólamente eran mostradas un par de veces –según unos por falta de medios, según otros porque eran más imaginativas que las modernas– y jugaban con la ansiedad del espectador por ver la amenaza desconocida; Verhoeven nos los enseña de todas las formas, tamaños y colores. Ahora lo importante es la acción y los efectos especiales, aunque no falte la tópica historia de amor y el héroe bueno traumatizado por una experiencia del pasado. Puro espectáculo made in Hollywood.

Un viaje a la eternidad

KNOCKIN 'ON HEAVEN'S DOOR (Llamando a las Puertas del Cielo)

No debe ser casual que el título de la película «Knockin' on Heaven´s Door (Llamando a las Puertas del Cielo)» haya sido tomado prestado de una conocida canción de Bob Dylan. Los dos personajes protagonistas del filme también hubieran podido serlo de una composición del norteamericano antes de alguna de sus conversiones místico-religiosas: ambos son perdedores absolutos –sufren sendas enfermedades incurables–.

La vida se les escapa y emprenden una desesperada carrera en un coche robado, que les conducirá por una accidentado camino de lujo, alcohol, gansters y sexo; el objetivo es un sueño: ver el mar. Esta "road movie» de "estética Tarantino a la europea" ha sido dirigida y escrita por el joven Thomas Jahn, y está interpretada por Til Schweiger y Jan Josef Liefers, dos de los más conocidos actores alemanes contemporáneos.

Los pecados del siglo XX

PACTAR CON EL DIABLO

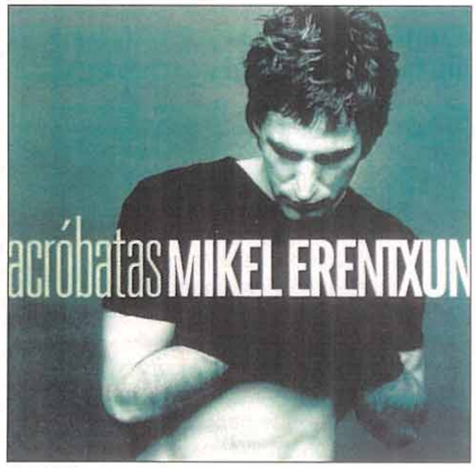




La película «Pactar con el Diablo» es una moderna fábula sobre los pecados del siglo XX –la ambición, el poder, el egoísmo, la competitividad...– y el mal –encarnado en la ciudad de Nueva York–, además de una aproximación actualizada al viejo mito del hombre que vende su alma al diablo. Todo ello en clave de película de intriga y misterio, y apoyado en las posibilidades interpretativas de dos actores principales como Keanu Reeves y Al Pacino, bien acompañados por secundarios como Charlize Theron, Judith Ivey o Connie Nelson.
Dirigida por Taylor Hackford –sí, el mismo de la tan oscarizada como pastelera y aburrida «Oficial y Caballero»–, «Pactar con el Diablo» se desarrolla en el mundo de los abogados capaces de defender sin escrúpulos a cualquiera que pague sus servicios y/o les haga progresar en su carrera siguiendo la ya clásica máxima de que el fin justifica los medios. El fan de los duelos interpretativos –en este caso Keanu vs. Pacino– disfrutará con este filme.

Dos años después...

MIKEL ERENTXUN



Dos años después de que apareciera en el mercado «El Brazo del Erizo», regresa Mikel Erentxun con su nuevo álbum, «Acróbatas». ¿Mucho tiempo? Seguro que sí; tanta espera provoca frenesí entre los innumerables fans del cantante y compositor vasco que se diera a conocer con Duncan Dhu hace ya la friolera de trece años.
Como era presumible, «Acróbatas» es un trabajo discográfico eminentemente pop, con melodías pegadizas y estribillos tarareables. Un total de catorce canciones que beben de Beatles u Oasis, pero que tampoco hace ascos a los ritmos bailables del dance y a las máquinas, o toma prestadas del rock guitarras fuertes.

Recrear tiempos felices, ¿o no lo fueron tanto?

BOOGIE NIGHTS



Si tu padre repite una y otra vez "En mis tiempos..."; si tu madre se preocupa porque llegas tarde a casa, te pregunta con quién vas o cree que el mundo juvenil es un inmenso lupanar de vicio y perversión; si sientes curiosidad por saber cómo eran en su juventud estos dos tipos cuya frase favorita es "No hagas esto...", tal vez no estaría mal que hicieras de tripas corazón y fueras a ver con ellos la película «Boogie Nights». Descubrirás cómo eran muchos jóvenes de finales de los setenta y principios de los setenta, escucharás rancias canciones de música disco, intuirás lo que opinaban sobre el sexo y las drogas, alucinarás en colores con la ropa que llevaban. Tal vez, incluso a papá y mamá les entre la nostalgia, se cojan las manos en la oscuridad de la sala cinematográfica y suelten alguna lagrimita nostálgica. La culpa será del director Paul Thomas Anderson; de actores como Mark Whalberg, Julianne Moore o Burt Reynolds; y de una historia ambientada en una productora de cine porno.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

BROKEN SWORD

En Montfauçon, no sé qué hacer en la iglesia ni con la alcantarilla.

Jaime Coello. Tenerife.

Mira la vidriera a través del manuscrito de la estatua, y habla con el capellán del cáliz –se lo queda para limpiarlo–, la lente y de las vidrieras. Tras usar la lente en el cáliz, echa otro vistazo a las vidrieras, y fíjate en un templario ardiendo y la cifra, 1314. Habla de nuevo con el capellán, que ya ha limpiado el cáliz, y te comentará que el blasón del cáliz le es familiar, y que lo ha visto en una de las tumbas. Tras localizarla, encontrarás el antepasado perdido de la condesa. Tras releer las inscripciones de la tumba, llegarás a la conclusión de que necesita saber cuál es el objeto del cáliz. En el museo Crune, André le explicará el significado de la cita en latín que encontró en el mapa allá en Siria.

DRAGON LORE

¿Dónde se consigue el hechizo para eliminar imágenes?

Jaime Garzón. Madrid.

Vé a Toadstool village, y huele la flor; encogerás, mata al escorpión, coje el frasco azul; hará que recuperes energía, habla con el duende y te dará tu ansiado hechizo, apúntalo en tu libro.

¿Para qué sirven las bolas de metal?

Héctor García. Madrid

Cuando tengas 4, encontrarás su uso en unos agujeros.

FABLE

En las afueras del bosque se me pide un peaje y no consigo dar con lo que hay que entregar ¿Qué es?

Le debes de entregar la estatuilla que encontraste en la vieja casa, más allá de la cascada.

¿Con qué y cómo debo conseguir el objeto que necesito para limpiar el escudo y conseguir la primera joya?

Alexis Galán. Málaga.

Dirígete al pozo, ata la cuerda larga al eje del pozo y escala por ella para bajar dentro. Una vez allí, usa el orbe de Simbeline para iluminar las estancias, en el suelo encontrarás la mitad de una tablilla de arcilla con una curiosa inscripción; si sales por la derecha a otra cueva encontrarás tirada la segunda mitad. Une los dos pedazos para contemplar la inscripción de la tablilla de arcilla antigua, camina por la gruta hasta llegar de nuevo a la cueva del ogro y sal por el pequeño orificio de iluminación. Regresa al cruce y camina hacia el barranco; aparecerá el grupo de bandidos, entrega el anillo a su líder para liquidarlo, examina su cuerpo y recoge su pañuelo y su cuchillo, sigue hasta el barranco, para desbloquear el camino, utiliza la piedra grabada. Sube hasta la cima del barranco y recoge el palo de sulfuro que hay en el cadáver. Ve hasta el palacio del Gigante del Hielo, cuando él salga, lánzale la botella de aceite y después préndele fuego con el palo de sulfuro. Entra en el palacio, usa el pañuelo del bandido para limpiar el escudo, y usa el escudo limpio para desviar el rayo.

FULL THROTTLE

¿Cómo mato a los motoristas, en especial a la de la motosierra?

Guillermo Montserrat. Barcelona.

Hay que ir por el camino matando a los motoristas que aparezcan, hasta conseguir todas las armas. Al motorista del turborreactor hay que cazarlo con la cadena. A la chica de la motosierra, hay que tirarle fertilizante a los ojos.

KING'S QUEST VI

¿Cómo consigo quitarme la maldición?

Salvador Cámons. Madrid

Dirígete a la Isla de la Corona, habla con Jollo en la librería, te dará la idea de cambiar una lámpara por la del genio, intenta engañar al genio y dile que Alex ha muerto. Alexander aparecerá en la pantalla con la chica de las rosas, dale la rosa blanca del jardín de la bestia y el anillo, y haz que se decida a ir a la Isla de la bestia.

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

¿Cómo puedo conseguir las llaves para abrir la puerta del barco?

Fernando Requena. Valencia

Tienes que abrir el panel de control con la barra metálica, inmediatamente después se apagará la luz, escóndete tras los barriles, así cuando el vigilante entre en el faro, podrás correr al barco, bloquea la puerta y entra, enciende la luz, abre la caja y pon el cepillo allí, y coge el dinero de la caja.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

¿Cómo se coge el protopack?

Andrés López. E-Mail.

Lleva el paquete a la cinta transportadora y empújalo al nivel anterior; ahora empuja el paquete en la dirección contraria al movimiento de la cinta, rápidamente podrás ver a un enemigo en frente de la puerta cerrada, véncele, y ahora tendrás que seguirle por el ascensor hasta una caja situada en la parte superior, coge la llave y abre la puerta. Empuja el paquete a través del recibidor; una vez hecho esto salta sobre el paquete hacia el interior y finalmente a través de la puerta. Tira de la palanca 3 y coge los 102 Bucks, ahora paga al chico

SHERLOCK HOLMES

Tras salir del Pub Moongate, haber ganado a los dados y haber conseguido información, ¿qué debo de hacer?

Carlos Canet. E-Mail.

Antes de abandonar Covent Garden entra en la habitación de Madame Rosa, una supuesta adivina, que te afirmará no poder hacer nada para ayudarte. Ahora dirígete a Hattington Street y habla con Richard.

SHERLOCK HOLMES 2

¿Qué tengo que hacer con el reloj viejo de la tienda de animales?

Manuel. E-mail

Habla con Sherman de su mascota, te dirá que la ha perdido, coge la galleta de la mesa, mira al reloj de cuco, examínalo, verás que la mangosta está dentro, usa la galleta para cogerla, habla con Sherman.

SIMON THE SORCERER 2

No puedo entrar en la sala del tesoro ya que hay demonios en medio. ¿Cómo puedo quitarlos?

Fernando. E-mail

Esa no era la salida a tu problema. Tienes que buscar una entrada alternativa; vete del castillo y dirígete a la Calle de los Comerciantes. Allí usa el tercer globo en la verja, agárrate a él y subirás a la sala del tesoro Real.

SIM CITY 2000

Este juego ¿termina algún día?

Raúl Ferrás. Barcelona.

Tememos tener que decirte que este juego nunca acaba, no tiene final para que puedas perfeccionar cada vez más tu ciudad.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

¿Cómo puedo conseguir el ticket que hay en la habitación de la Iglesia?

J. José Gómez. Málaga.

Primero coloca el loro sobre el confesionario, luego la vela apache sobre el candelabro y la enciéndela usando las cerillas. El humo produce extraños efectos sobre el pastor, convéncele para que llame a Fray Anselmo para confesarte. Mientras el loro mantiene entretenido al monje, puedes meterte en la otra pieza de la construcción y abrir el arcón para llevarte unas pistoleras, y coger el vale sobre la mesa –resguardo por el depósito de la calavera–.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

ORDENADORES TECNOWAVE

intel® INTEGRADOR AUTORIZADO nº 11495



precios i.v.a. incluido

TECNO wave

OFFICE

BÁSICO

Al alcance de cualquier bolsillo

Caja Minitorre
Placa con *Chipset VX-PRO*
Micro **INTEL 166 MMX** (OEM)
Tarjeta Gráfica SVGA PCI 1 Mb
Disquetera 3,5
Disco Duro 2,1 Gb IDE
Memoria RAM de 16 Mb EDO
Monitor 14" BR/NE
Teclado Windows 95 y Ratón.

KIT MULTIMEDIA + 15.990

104.990
10.236 pta/mes

AMD

Asómbrate con K6

Caja Semitorre
Placa con Chipset *Intel 439-TX*
Micro **AMD-K6 200 Mhz**
Tarjeta Gráfica S3-Virge 3D 2Mb
Disquetera 3,5
Disco Duro IDE 2,1Gb
Memoria RAM de 16 Mb EDO
Monitor 14" BR/NE
Teclado Windows 95 y Ratón
Lector CD-ROM 24X Creative
Tarjeta de Sonido Sound Blaster 16
Altavoces y Micrófono

144.990
14.136 pta/mes

HOME

GAMES

Disfruta con la tecnología MMX

Caja Minitorre
Placa con Chipset *Intel 439 - TX*
Micro **INTEL Pentium MMX 200 Mhz certificado**
Tarjeta Gráfica S3-Virge 3D 2Mb
Disquetera 3,5
Disco Duro **2,1 Gb U-DMA2 (Nueva tecnología en Disco Duro 33Mb/s)**
Memoria RAM de 16 Mb EDO
Monitor 14" Goldstar Digital
Teclado Windows 95 y Ratón
Lector CD-ROM 24X Creative
Tarjeta de Sonido **S.Blaster 16 Value (No OEM)**
Altavoces y Micrófono

Sound BLASTER

164.990
16.086 pta/mes

POWER

Adelántate a los demás

Caja Semitorre con frontal deslizante
Placa Intel Atlanta con Chipset*440-LX*
Micro **Intel Pentium II-233 Mhz certificado**
Tarjeta Gráfica S3-Virge 3D 4Mb
Aceleradora Gráfica **con Chipset 3Dfx**
Disquetera 3,5
Disco Duro **3,5 Gb IDE U-DMA2**
Memoria RAM de 32 Mb SDRAM
Monitor 15" Goldstar
Teclado Windows 95 y Ratón
Lector CD-ROM 24X Creative
Tarjeta de Sonido **S.Blaster AWE 64 Value**
Altavoces y Micrófono

Sound BLASTER
3Dfx

289.990
26.175 pta/mes

[Sistema operativo no incluido] [Windows 95 última versión, con licencia y manuales 15.800 ptas.]

* TU ORDENADOR A LA CARTA

MICROPROCESADORES

Ampl. Micro MMX de 166 a 200	+5.000
Ampl. Micro MMX de 200 a 233	+15.000
Ampl. Micro PII de 233 a 266	+19.600
Ampl. Micro PII de 233 a 300	+54.000
Ampl. Micro PII de 233 a 333	+93.000
Ampl. Micro AMD K6-200 a 233	+11.000

MEMORIAS

Ampl. de 16 Mb a 32 Mb	+ 6.000
Ampl. de 16 Mb a 64 Mb	+19.000
Ampl. de 16 Mb a 128 Mb	+47.000
Ampl. de DIMM 32Mb a 64Mb	+25.000
Ampl. de DIMM 32Mb a 128 Mb	+61.000

DISCOS DUROS

Ampl. de 2,1 U-DMA2 a:	
2,6 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	+ 3.000
3,5 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	+ 9.000
4,3 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	+15.800
5,3 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	+28.000
6,4 Gb IDE U-DMA2IBM	+28.000
Caja Extraible IDE	+ 4.000

TECLADO

Teclado Mecánico Win´95	+ 2.000

TARJETAS DE SONIDO

De S.B.16 a :	
S.B. AWE 64 Value.E.	+ 7.500
S.B. AWE 64 Gold	+26.500
S.B. Maxisound Dynamic 3D	+ 9.000

TARJETAS GRAFICAS

De S3-Virge 3D 2 Mb a:	
Ampl. 1Mb Trident -Virge-Trio 65	+ 1.500
Nº 9 FX-Reality 332	+18.000
Mystique-220 (4Mb)	+19.000
Matrox Millenium II (4Mb)	+31.000
Ace.conChipset 3Dfx	**+26.000**

IMPRESORAS

HP Deskjet 670	+31.990
HP Deskjet 690C+	+40.990
HP Deskjet 890 C	+69.990
HP Laserjet 6L	+63.990
Epson Stylus Color 300	+24.990
Epson Stylus Color 400	+30.990
Epson Stylus Color 600	+45.990

MONITORES

Goldstar 15"	+18.000
Goldstar 15" Multimedia	+22.000
Samsung 15" SM500s	+19.000
Samsung 15" SM500b	+26.000
Goldstar 17"	+67.000
Samsung 17" SM700s	+79.000
Samsung 17" SM700p	+97.000

SOFTWARE

MS-DOS	+ 5.290
MS-DOS + Windows 3.11	+14.000
Windows 95 Release 2	+15.800
Lotus Smartsuite V5 (W95)	+ 5.200
Works 4.0 (W95)	+ 5.200
Microsoft Home Collection	+ 6.200
Microsoft Office (SBE)	+47.000
OS/2 Warp 4.0	+10.000

CAJAS

De Minitorre a Sobremesa CE	+ 6.700
De Minitorre a Semitorre CE	+ 8.600
De Minitorre a Torre CE	+10.500

MODEM

Conéctate a la Red!
no te quedes aislado

Modem Pentium HSP 33,6	**+ 9.000**
Tellink Pockect 33,6	**+16.000**
Zoom 33,6 interno	**+15.000**
Zoom 33,6 externo	**+17.000**
Supra 33,6 externo V+	**+17.000**
US Robotics 33,6 interno	**+23.000**
US Robotics 33,6 ext. Flash	**+23.000**

GRATIS
al comprar cualquier equipo en tu CENTRO MAIL

Conexión Infovía

REGALO • Centro Mail

KIT DE CONEXIÓN A INTERNET

Conéctate durante 1 mes de forma gratuita, con todos los servicios y sin límites de tiempo. Buzón de correo de 2 Mb, espacio Web personal y la mayor velocidad que puedas imaginar. Este Kit incluye: *Explorer, NeetMeeting, ComicChat, Mail, News*, etc. y un completo asistente para guiarte en su instalación. Cuenta también con un tutorial con toda la información necesaria sobre Internet-Infovía y las respuestas a todas tus preguntas.

y además, mayor seguridad para tu PC con el antivirus ANYWARE también de regalo.

ANYWARE SEGURIDAD INFORMATICA

REGALO • Centro Mail

* Los precios de éstas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situación los precios a aplicar son los de la página siguiente.

PRIMAX

ESCANNERS

COLOR — OFERTA 12.990

SOBREMESA PHODOX — 47.500

PAGEPARTNER — 28.990

SOBREMESA 4800 DIRECT — OFERTA 18.500
4800 DPI.
Manual en castellano
2 años de garantía

SOBREMESA PROFI 9600 — 49.990
SCSI • Resolución de 600x1200

SOBREMESA 4800 JEWEL — 29.990
SCSI • 4800 DPI
Incluye Controladora

SUBWOOFER / ALTAVOCES

- SUBWOOFER — 12.990
- 60 W (Mediastorm) — 2.990
- 120 W — 5.990
- 300 W — 9.990
- 240 W — 7.990

3Dfx

Toda la potencia de una consola de 32 bits en tu PC.

Aceleradora MaxiGamer 3Dfx — 29.990

Aceleradora 3D Monster — 29.990

MODEMS

Zoom 33,6

Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada. Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel 5 años de garantía.

int 18.990
ext 22.990

Con la compra de cualquier MODEM GRATIS Conexión a Internet
KIT de Conexión
REGALO

Supra Externo 33,6e V+

Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 33.600 bits por segundo. Es 100% compatible Hayes. Homologado por DGtel.

19.990

US Robotic Sportster

Módem de 33,6 bps actualizable hasta 57,6 kps mediante *flashrom*. Incorpora, como todos los modelos de la sección, software de programas de comunicación. Homologado.

int 24.990
ext 26.990

JOYSTICKS

Producto	Precio
FIRESTORM ULTRASTRIKER	4.990
GRAVIS ANALOG PRO	4.990
GRAVIS BLACKHAWK	6.990
GRAVIS GAME PAD	3.990
GRAVIS GAME PAD PRO	6.990
GRAVIS THUNDERBIRD	8.990
MEDIASTORM EXCALIBUR	8.900
PC MASTER PAD	2.990
POWERSTATION	5.990
SAITEX X36F PROGRAMABLE	15.995
SAITEK XG3114	3.595
SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	28.990
SIDEWINDER PRECISION PRO	13.990
THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP	25.990
THRUSTMASTER F-16 FLCS	24.990
THRUSTMASTER F-16 TQS	24.990
THRUSTMASTER FORMULA T-2	24.990
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	12.990
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D INT.	15.990
THRUSTMASTER PHAZER PAD	8.990
THRUSTMASTER RAGE 3D	9.990
THRUSTMASTER TOP GUN	7.990
THRUSTMASTER X FIGHTER	11.990
VOLANTE+PEDALES PER4MER	10.990
WINGMAN WARRIOR	12.490

Genius

- EASY-MOUSE — 1.495
- TRACK BALL — 3.990
- COLOR PAGE-LIVE — 19.990
- SCANMATE COLOR DELUXE — 14.990
- EASY PAINTER — Tableta doméstica de dibujo — 12.990
- VIDEO HIGHWAY TV — Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos. — 16.990

Sound BLASTER — CREATIVE LABS

Sound BLASTER AWE 64 Value +Encarta97 — 17.990

Sound BLASTER 16 Plug & Play — 9.990

SB AWE 64 Gold 4Mb: 37.990

WEBCAM — 29.990

CABLE MIDI	3.490
MICROFONO	990
CABLE JOYSTICK DOBLE	1.990

iomega

- JAZ SCSI interno — 56.990
- JAZ SCSI externo — 74.990
- ZIP externo Paralelo — 28.990
- ZIP externo SCSI — 28.990
- DISCO JAZ 1 GB — 16.990
- DISCO ZIP 100 Mb — 2.690

... y toda una seleccionada oferta de componentes

PLACA

Pentium 430 HX (Tritón II)	16.990
Pentium 430 TX	16.990
Pentium 430 TX (5500)	18.990
INTEL 430 HX Tucson (en caja)	31.990
INTEL Pro Venus (en caja)	44.990

CONTROLADORA

ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.490
SCSI Adaptec 1505 ISA	9.490
SCSI Adaptec 1522 ISA	14.490
SCSI Adaptec 1542 ISA	32.990
SCSI Adaptec 2940 PCI OEM	31.990
SCSI Adaptec 2940 UW OEM	42.990

DISCO DURO

2,1 Gb IDE U-DMA2	32.990
2,5 Gb IDE U-DMA2	34.990
3,5 Gb IDE U-DMA2	39.990
4,3 Gb IDE U-DMA2	44.990
5,2 Gb IDE U-DMA2	59.990
6,X Gb IDE U-DMA2	XXXXX

MICRO EN CAJA

INTEL PENTIUM PRO 200	109.990
INTEL PENTIUM MMX 166	24.990
INTEL PENTIUM MMX 200	32.990
INTEL PENTIUM MMX 233	47.990
INTEL PENTIUM II 233	69.990
INTEL PENTIUM II 266	94.990
INTEL PENTIUM II 300	129.990
AMD-K6 200 OEM	23.990
AMD-K6 233 OEM	34.990

TECLADO

Teclado Win95	2.990
Teclado mecánico Win95	4.990

MEMORIA

SIMM 1Mb 30 contactos	1.790
SIMM 4Mb 72 contactos	2.190
SIMM 4Mb 72 contactos EDO	1.790
SIMM 8Mb 72 contactos	2.490
SIMM 8Mb 72 contactos EDO	2.490
SIMM 16Mb 72 contactos	6.490
SIMM 16Mb 72 contactos EDO	6.490
SIMM 32Mb 72 contactos	12.990
SIMM 32Mb 72 contactos EDO	12.990
DIMM 32Mb SDRAM	12.990
DIMM 64Mb SDRAM	37.990
Memoria 1 Mb SVGA 40 ns	1.990

TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI

Trident 9440 1 Mb ampliable	4.490
S3 Virge 3D 2 Mb EDO	6.990
Matrox Mystique 220 4 Mb	25.990
Matrox MilleniumII 4Mb	39.990
Matrox MilleniumII 8Mb	54.990
Aceleradora Diamond Stealth Monster 3D	29.990
Aceleradora Maxi Gamer 3D FX	29.990
Aceleradora Matrox m3D	19.490
Aceleradora 3Dfx (OEM)	26.990

MONITOR

Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.

GOLDSTAR 14" MPR II (Digital)	32.990
GOLDSTAR 15" MPR II	54.990
GOLDSTAR 15" Multimedia	59.990
SAMSUNG 15" SM500s	49.990
SAMSUNG 15" Me	59.990
SAMSUNG 15" SM500b	59.990
SONY SF100 15"	84.990
EIZO 15"	84.990
GOLDSTAR 17" Autoscan	99.990
SAMSUNG 17" SM700S	114.990
SAMSUNG 17" SM700P	134.990

CD ROM

CREATIVE IDE 24X (OEM)	13.990
GOLDSTAR IDE 24X	15.990
TEAC IDE 32X (OEM)	19.990
TOSHIBA SCSI 16X	26.990
CD-R Virgen Traxdata	350

DISQUETERA

3,5" 1,44 Mb	3.990

VENTILADOR

Ventilador PENTIUM Cyrix/P 200	1.190
Ventilador PENTIUM PRO	3.990

CAJA

Minitorre	5.490
Semitorre	6.990

UTILIDADES

Producto	Precio
MICROSOFT PLUS!	CD 4.895
MICROSOFT PLUS! PARA NIÑOS	CD 4.895
PKZIP WINDOWS 2.50	PC 9.990
KAI'S PHOTO SOAP	CD 9.900
KAI'S POWER GO	CD 9.900
VIA VOICE V4.1	CD 21.990
VOICE TYPE WIN 95	CD 10.900
COMANDANTE NORTON 5.0 DOS	CD 4.995
GRAPHICS WORKS	CD 2.995
NORTON ANTIVIRUS 3.0 1997	CD 3.995
PC TOOLS 2.0 WIN.	CD 4.995

EDUCATIVOS

Producto	Precio
ALGEBRA	CD 4.900
ANÁLISIS FUNCIONAL	CD 4.900
ANIMALES INCREIBLES (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
ARITMÉTICA	CD 4.900
AZAR Y ESTADISTICA	CD 4.900
CREA Y DIBUJA CON DISNEY	CD 6.490
DESASTRE CLIMÁTICO (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
DESASTRE ECOLÓGICO (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
EL JOROBADO DE NOTREDAME	CD 6.495
EST. GRÁF. HERCULES	CD 5.990
GEOMETRÍA	CD 4.900
HERCULES	CD 6.490
JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
JUEGA CON LAS PALABRAS (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
LA BIBLIA INFANTIL	CD 4.990
L. ANIMADO POCAHONTAS	CD 6.495
L. ANIMADO JOROBADO NOTRE DAME	CD 6.490
LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO	CD 7.495
MÚSICA MAESTRO	CD 6.995
NODDY (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
PINGU (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
PIRATAS (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
T. DE JUEGOS EL REY LEÓN	CD 6.495
TWINS IN TROUBLE	CD 2.990
WALLACE & GROMIT (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN



Tutorial de navegación, Internet, acceso por Infovía.
Instalador para *Windows 3.X , 95 y NT.*
Buzón de correo incluido, espacio de 2Mb para Web personal y todos los servicios: *news, chat, FTP...*
Versión completa de *Microsoft Internet Explorer 4.0* y todos sus componentes adicionales. *Outlook Express Netmeeting, Front Page Express, NetShow.*
Asistente publicación WEB.
Decenas de programas de dominio público y shareware.

Incluye estas demos totalmente jugables:

Age of Empires, Hollywood Monster, Golf 3.0, Puzzle Collection, Return of arcade, BUGS, Close Combat, Close Combat 2, Hell Bender, Microsoft Bus, Monster Truck Madness, NBA Full Court Press, Microsoft Kids Plus! for Kids, Creative Writer 2, 3D Movie Maker, Microsoft Publisher 97, Chaos Island: The Lost World, Jurassic Park II.

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	**2.900**
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO	**9.900**

OBRAS DE CONSULTA

Producto	Precio
ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 7.900
ATLAS DEL MUNDO (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
ATLAS MULT. SALVAT (Regalo Androute España Portugal)	CD 9.900
ATLAS MUNDIAL INTERACTIVO PLANETA 98	CD 4.950
AVES (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 7.900
CASTILLO (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 7.900
CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0 (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
DICC. DEL ESTUD. DE LA LENG. ESP.	CD 4.990
DINOSAURIOS (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 7.900
EL CUERPO HUMANO 2.0 (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
EL ESQUELETO 3D (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL	CD 9.900
ENCARTA' 98 CASTELLANO	CD 18.990
ENC. BÁSICA MULT. LAROUSSE	CD 11.990
ENC. DE LA CIENCIA (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
ENC. DE LA NATURALEZA (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
ENC. DE LOS INVENTOS SALVAT	CD 9.900
ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
ENC. INTERACTIVA 98 PLANETA	CD 4.950
ENC. MULTIMEDIA SALVAT 98	CD 14.900
GRAN DICC. DE LA LENGUA	CD 19.500
GUIA DEL SEXO (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
GUIA MÉDICA PARA LA FAMILIA (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
HISTORIA DEL ARTE SALVAT	CD 14.900
HISTORIA DEL MUNDO (Regalo Corel Word Perfect)	CD 8.900
LA TIERRA (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 8.900
MI PRIMER DICCIONARIO (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)	CD 4.900
TU COCINA	CD 4.990
VISUAL DICC. MULTIMEDIA	CD 6.990
LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL	CD 4.445
LA OBRA DE GOYA	CD 4.450
LA OBRA DE VELAZQUEZ	CD 4.450

IDIOMAS

TALK TO ME INGLÉS

Nivel	Precio
AVANZADO	8.990
INTERMEDIO	7.990
PRINCIPIANTE	4.990

TALK TO ME FRANCÉS

Nivel	Precio
AVANZADO	8.990
INTERMEDIO	7.990
PRINCIPIANTE	6.990

TALK TO ME ALEMÁN

Nivel	Precio
AVANZADO	8.990
INTERMEDIO	7.990
PRINCIPIANTE	6.990

ENGLISH + V.2

Nivel	Precio
INICIACIÓN	3.990
BÁSICO	5.990
INTERMEDIO	5.990
AVANZADO	5.990

CENTRO MAIL

Centro MAIL EN INTERNET
www.centromail.es

aventuras gráficas

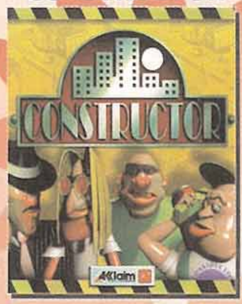
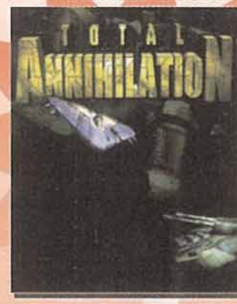
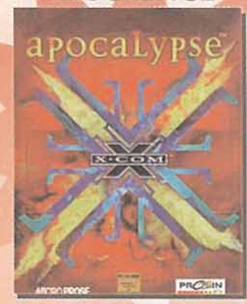
Título	Precio
BLADE RUNNER	CD 7.495
HOLLYWOOD MONSTER	CD 2.795
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	CD 6.495
TOMB RAIDER 2	CD 7.495

Título	Precio	Requisitos
ACE VENTURA	CD 5.995	486, 8Mb SVGA
ARK OF TIME	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
ATLANTIS	CD 6.995	PENT, 8Mb SVGA
BROKEN SWORD	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
BROKEN SWORD 2	CD 6.795	
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	CD 4.995	486, 4Mb SVGA
BURIED IN TIME	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
CRUSADER-NO REMORSE	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
DARK EARTH	CD 7.495	
DAY OF THE TENTACLE	OFERTA CD 2.495	386, 1Mb VGA
DEMENTIA	CD 7.495	
DREAMS	CD 7.495	PENT, 16Mb SVGA
ECSTATICA 2	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
EVIDENCE	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
EXCALIBUR 2555 AD	CD 7.495	
FADE TO BLACK	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
FLASHBACK (KIXX)	OFERTA CD 1.995	386, 2Mb VGA
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
GABRIEL KNIGHT	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
GENE MACHINE	CD 4.895	486, 8Mb SVGA
HARVESTER	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
INDY FATE OF ATLANTIS	OFERTA CD 2.495	386, 1Mb VGA
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
LA PESADILLA TURCA	CD 7.900	
KYRANDIA 3	OFERTA CD 1.490	386, 4Mb SVGA
LANDS OF LORE II	CD 7.495	Pent, 16Mb SVGA
LARRY VII	CD 4.975	486, 8Mb SVGA
LITTLE BIG ADVENTURE 2	CD 6.495	PENT, 8Mb SVGA
LOST EDEN	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
MAGESLAYER	CD 6.495	
MAGIC CARPET 2	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
MISSION CRITICAL	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb SVGA
MUNDODISCO II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
NEMESIS	CD 6.495	486, 8Mb VGA
NOCTROPOLIS	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb SVGA
PANDORA DIRECTIVE	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
PANIC IN THE PARK	OFERTA CD 4.995	486, 8Mb SVGA
PAX CORPUS	CD CONS.	
POLICE QUEST SWAT	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
QUEEN:THE EYE	CD CONS.	
RIVEN (MYST CONTINUA)	CD 7.495	
SAFECRACKER	CD 7.495	
SAM & MAX HIT THE ROAD	OFERTA CD 2.495	386, 4Mb VGA
SHADOW OF THE COMET	OFERTA CD 2.995	386, 2Mb VGA
SHERLOCK HOLMES II	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
SIGN OF THE SUN	CD 6.495	
SPACE QUEST I	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb VGA
STAR TREK BORG	CD 6.495	
STAR TREK GENERATIONS	CD 7.995	
TERRATOPIA	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
THE 11TH HOUR	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA
THE DIG	CD 6.495	486, 8Mb VGA
THE LAST DYNASTY	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
THE LAST EXPRESS	CD 7.495	
THE NEVERHOOD	CD 8.495	
THE RIDDLE OF MASTER LU	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
TIME COMMANDO	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
TORIN'S PASSAGE	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
VIRTUAL SPRINGFIELD	CD 6.495	
WOLF	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb VGA
WOODRUFF	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
ZOMBIEVILLE	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
ZORK GRAND INQUISITOR	CD 7.495	

Ven a visitar nuestros centros y recoge nuestro catálogo, en el que podrás descubrir más de 600 juegos para tu ordenador personal, más de 200 productos multimedia y un montón de soluciones para tu ocio informático.
No dudes en consultarnos, somos expertos en informática y videojuegos.

MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

estrategia rol · mesa

CIVIL WAR 2	CONSTRUCTOR	TOTAL ANNIHILATION	X-COM APOCALYPSE
	 486, 8 Mb, SVGA		 486, 8 Mb, SVGA
CD 5.475	CD 6.795	CD 7.495	CD 7.495

Título	Precio	Requisitos
3D ULTRA PINBALL	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb SVGA
7TH LEGION	CD 7.495	
ACE´S REVENGE	CD 2.995	
AGE OF EMPIRES	CD 7.495	
ALIEN LEGACY	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
ALLIED GENERAL	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
ASCENDANCY	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA
AZRAEL´S TEAR	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
BALLS OF STEEL	CD 5.495	
BATTLEGROUND: WATERLOO	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
BEAST & BUMPKINS	CD 6.495	
BETRAYAL IN ANTARA	CD 4.995	486, 16Mb SVGA
BIRTHRIGHT	CD 4.995	
CAESAR II	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
CAVEWARS	CD 5.795	486, 8Mb SVGA
CD POKER	CD 2.495	486, 2Mb VGA
CHESSMASTER 5500	CD 7.495	
CIVIL WAR (WHITE LABEL)	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb SVGA
CIVILIZATION II	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
CLOSE COMBAT 2: A BRIDGE TOO FAR	CD 7.495	
COMBAT CHESS	CD 2.795	
COMMAND & CONQUER	OFERTA CD 1.990	
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	CD 6.795	486, 8Mb VGA
CONQUEST EARTH	CD 7.495	PENT, 16Mb SVGA
CREATURES	OFERTA CD 2.990	
DARK COLONY	CD 7.495	
DARK REIGN	CD 7.495	
DIABLO	CD 8.495	
DEADLOCK SHIRE WARE	CD CONS.	
DUNGEON KEEPER	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
EARTH 2140	CD 4.995	PENT, 16Mb SVGA
EXTREME PINBALL	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
FALLEN HAVEN	CD 6.495	
FINAL LIBERATION	CD 7.995	
GETTYSBURG	CD 6.495	
GALAPAGOS	CD 6.495	
HARVEST OF SOULS	CD 6.995	486, 12Mb SVGA
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
HUMAN ONSLAUGHT	CD 7.995	
IMPERIALIMS	CD 7.495	
INCUBATION	CD 7.495	
KRUSH KILL'N' DESTROY	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
LA SOMBRA SOBRE RIVA	CD 4.995	486, 8Mb VGA
LEGACY OF KAIN	CD 7.495	
LAS GRANDES BATALLAS DE ALEJANDRO MAGNO	CD 7.495	
LORDS OF MAGIC	CD CONS.	
MAGIC EL ENCUENTRO	CD 7.995	
MASTER OF ORION 2	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
MONOPOLY	CD 5.795	
NETSTORM	CD 7.995	
OUTPOST 2	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
OVER THE REICH	CD 5.795	486, 8Mb VGA
PACIFIC GENERAL	CD 7.495	
PANZER GENERAL II	CD 7.495	
PRO PINBALL: TIMESHOCK	CD 2.795	PENT, 8Mb SVGA
RISING LANDS	CD 6.995	
RISK	CD 5.795	
SEVEN KINGDOMS	CD 7.495	
STAR CRAFT (Disponible a partir del 15 de Febrero)	CD 5.475	
STAR WARS MONOPOLY	CD 5.795	
STEEL PHANTERS	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
SUB CULTURE	CD 8.495	
THE CHESSMASTER 4000	OFERTA CD 2.995	
THEME HOSPITAL	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
THEME PARK	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
UPRISING	CD 7.995	
VIRTUAL POOL 2	CD 6.495	
WARCRAFT II	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
WARHAMMER	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
WARLORDS III	CD 6.495	
X-COM TERROR FROM THE DEEP	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
Z	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98



La única meta es clasificarse. Seleccione su equipo entre 172 naciones y llévelo hasta Francia. Representaciones detalladas de 16 estadios. Pases de un sólo toque, cabezazos y voleas para conseguir una acción fulgurante.

CD 5.495

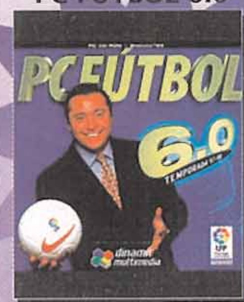
NBA LIVE 98



Compita desde el banquillo o salte a la pista. Nuevo concurso de 3 puntos. Más de 350 caras de jugadores reales de la NBA. Mates, cruces en la zona, giros, dejadas, amagos y movimientos defensivos rápidos. Soporta Red. Jugadores poligonales en 3D.

CD 5.795

PC FUTBOL 6.0



Anuario día a día, de todo lo sucedido en el panorama del fútbol mundial de la temporada. Toda la información histórica de la Liga, la Copa del Rey, la Copa de Europa, la Copa de la UEFA, la Supercopa, la Recopa, y la Copa Intercontinental.

CD 2.995

Título	Precio	Requisitos
3D ULTRA MINI GOLF	CD 3.995	486, 8Mb VGA
4-4-2 SOCCER	CD 3.895	PENT, 16Mb SVGA
ACTUA GOLF 2	CD 6.495	
ACTUA SOCCER 2	CD 6.495	
ADIDAS POWER SOCCER	CD 4.895	PENT, 16Mb SVGA
ANDRETTI RACING 98	CD 5.795	
BASEBALL PRO 98	CD 4.975	
BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF	CD 7.495	
DAYTONA USA DELUXE	CD 7.495	
DEATH RALLY	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb VGA
F1 GRAND PRIX 2	CD 5.995	486, 8Mb VGA
F1 RACING SIMULATION	CD 8.495	
FATAL RACING	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
FIFA SOCCER MANAGER	CD 5.795	
FIGHTING FORCE	CD 7.495	
FORMULA 1	CD 7.495	
FORMULA KARTS	CD 5.495	
FUTBOL PRO	CD 2.795	
GOLF PRO	CD 2.795	
GRAND PRIX MANAGER POWER PLUS	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
GRIPPED OFF-ROAD RACING	CD 5.495	
GT RACING 97		486, 16Mb VGA
IGNITION	CD 4.895	PENT, 8Mb SVGA
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	CD 5.995	
INTERSTATE' 76	CD 7.995	
JACK NICLAUS 5	CD 5.795	
JONAH LOMU RUGBY	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
KICK OFF 98	CD 2.795	
KIKO WORLD FOOTBALL 98	CD 5.495	
LINKS 386 (KIXX)	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
LINKS LS 1998 EDITION	CD 9.495	
MADDEN NFL 98	CD 5.795	
MANX TT	CD 6.495	
MONSTER TRUCKS	CD 6.495	
MORTAL KOMBAT 3	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
MORTAL KOMBAT TRILOGY	CD 5.795	
MOTO RACER	CD 6.495	
NASCAR RACING	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
NBA JAM EXTREME	CD 7.495	
NBA JAM TOURNAMET EDIT.	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
NEED FOR SPEED II (S.E)	CD 6.495	
NHL 98	CD 5.795	
NHL OPEN ICE	CD 5.795	
PGA TOUR PRO	CD 5.795	
POD	CD 7.495	PENT, 16Mb SVGA
RALLY CHALLENGE	CD 4.995	
RALLY CHAMPIONSHIP (GOLDEN LINE)	CD 1.990	486, 16Mb SVGA
ROAD RASH	OFERTA CD 2.990	
ROLAND GARROS	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
SAMPRAS TENNIS 97	CD 7.495	PENT, 8Mb VGA
SCREAMER 2	OFERTA CD 2.990	PENT, 8Mb SVGA
SCREAMER RALLY	CD 3.895	PENT, 16Mb SVGA
SEGA RALLY CHAMPIOSHIP	CD 7.495	
SEGA TOURING CAR	CD CONS.	
SENSIBLE SOCCER 2000	CD 6.795	
SIERRA SPORTS GOLF	CD 4.975	
SIM GOLF	CD 7.495	
SPEED DEMONS	CD 2.795	486, 8Mb SVGA
SPEEDBOAT ATTACK GT	CD 6.495	
TEN PIN ALLEY	CD 5.795	
TEST DRIVE 4	CD 6.495	
TEST DRIVE OFF-ROAD	CD 7.495	PENT, 12Mb SVGA
TIME WARRIORS	CD 3.950	PENT, 8Mb SVGA
TNN 96	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
TOCA TOURING CAR	CD 7.495	
VIRTUA FIGHTER 2	CD 7.495	
VIRTUAL KARTS	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA
WAR GODS	CD 6.495	
WORLD RALLY FEVER	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb VGA
WORLDWIDE SOCCER	CD 7.990	
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
ZONE RAIDERS	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA

MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

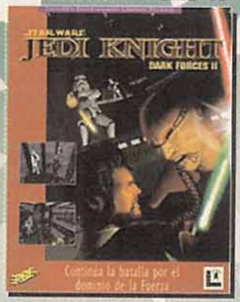
arcade plataformas

ABE'S ODDYSEE



CD 6.495

JEDI KNIGHT: DARK FORCES II



CD 7.495

QUAKE II



CD 7.495

VIRTUA COP 2



CD 7.495

Título	Requisitos	Precio
AGENT ARMSTRONG		CD 6.495
ATOMIC BOMBERMAN		CD 4.895
BANZAI BUG		CD 6.495
BLOOD	PENT, 16Mb VGA	CD 7.495
BOGGLE		CD 4.895
BUST-A-MOVE 2		CD 4.895
CHASM	486, 16Mb SVGA	CD 5.995
CROC: LEGEND OF THE GOBBOS		CD 6.795
CYBERMAGE DARKLIGHT	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.990
DESCENT	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
DONALD IN COLD SHADOW	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
DOOM II	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
DUKEN NUKEM 3D (KIXX)	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 3.495
EXHUMED	486, 4Mb SVGA	CD 6.495
EXTREME ASSAULT	PENT, 16Mb SVGA	CD 5.795
FROGGER		CD 5.795
G-POLICE		CD 6.495
GUTS 'N' GARTERS	PENT, 16Mb SVGA	CD 5.995
HARDLINE	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.990
HEAVY GEAR		CD 7.495
HERETIC	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
HEXEN	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
HEXEN II		CD 7.495
INDEPENDENCE DAY		CD 6.495
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA		CD 6.495
LODE RUNNER		OFERTA CD 1.995
LOMAX		CD 5.795
LOST VIKINGS 2	486, 16Mb SVGA	CD 6.495
LUCKY LUKE	486, 8Mb SVGA	CD 4.895
MAD DOG II THE LOST GOLD	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
MAGIC CARPET 2	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
MDK	PENT, 16Mb SVGA	CD 4.895
MEGAMAN X3		CD 3.895
MEN IN BLACK		CD 7.495
MORTAL COIL	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
NO RESPECT		CD 5.995
NUCLEAR STRIKER		CD 5.795
OUTLAWS		CD 6.495
OVERBOARD		CD 6.495
PERFECT ASSASIN	486, 16Mb SVGA	CD 6.495
PERFECT WEAPON		CD 6.495
POSTAL		CD 7.495
POWER RANGERS	486, 8Mb SVGA	CD 2.795
PUZZLE BOBBLE		CD 4.895
QUAKE	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.990
RAYMAN	486, 4Mb SVGA	OFERTA CD 3.495
REALMS OF THE HAUNTING	486, 8Mb VGA	CD 7.495
REBEL ASSAULT	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.495
REBEL ASSAULT II	486, 8Mb VGA	CD 5.995
REDNECK RAMPAGE	PENT, 16Mb SVGA	CD 6.495
RETURN FIRE		OFERTA CD 1.495
REVOLUTION X	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
RIOT	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.795
SANDWARRIORS	PENT, 8Mb VGA	CD 6.495
SCORCHED PLANET	PENT, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.990
SHADOW WARRIOR	Pent, 16Mb SVGA	CD 7.495
SHOCKWAVE ASSAULT	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.990
SONIC 3D		CD 5.495
STARFIGHTER 3000	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
STREETS OF SIM CITY		CD 6.795
SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO		CD 3.895
TAKE NO PRISIONERS		CD 5.795
TERRACIDE		CD 7.495
THE CROW: CITY OF ANGELS		CD 7.495
THE REAP		CD 6.495
THE ULTIMATE DOOM	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
TIGERSHARK		CD 5.995
TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL		CD CONS.
TRASH IT	486, 8Mb VGA	CD 6.495
TUROK		CD 7.495
YODA STORIES		CD 2.495
YOUNG BLOOD		CD CONS.

¿QuÉ He HeCHo yO PaRa MeReCeR EsTo?

La pregunta que le surge a todo futuro comprador de un PC es, ¿clónico o de marca?. Las ventajas y desventajas existentes en un lado y en otro de la balanza siempre dan que pensar. **Marcos Truchado**, de Toledo, nos explica su caso:

(...) Hace dos años compré un ordenador y como no sabía absolutamente nada sobre informática, decidí comprarlo de marca, ya que había oído hablar de timos, estafas, micros remarcados... y sin embargo, una marca concreta, Compaq, me ofrecía ordenadores con piezas de primeras marcas, testeadas ante todo fallo y, según ellos, a un precio muy competitivo. No lo pensé un momento y adquirí un Compaq Presario CDS 522, que luego resultaría ser un AMD 486 SX/66, con 270 MB de disco duro, 4 MB de memoria y una tarjeta gráfica de 512 Kb. ampliables a nada. Unos días más tarde, conocí personas con un P100, con 8 MB y 850 de disco duro, pero clónico, que habían pagado exactamente lo mismo que yo. Pero no me podía quejar, ya que yo recibí un paquete de software valorado en una importante cantidad de dinero. Para sorpresa, a los 30 días de tener mi PC, enciendo el ordenador y encuentro un mensaje parecido a este: "ERROR, LA VERSIÓN DE MUESTRA DE LOS PROGRAMAS INSTALADOS HA SOBREPASADO LA FECHA LÍMITE", y detrás de esto, los programas se eliminaron automáticamente. El servicio técnico no sabía cómo explicarme este suceso y me dieron un número de ¡Holanda!, donde me "apañarían" lo ocurrido. ¿La forma de arreglarlo?, comprando el software. A los dos o tres meses apareció otro problema, se estropeó el CD-ROM. Un viaje a Madrid para arreglar el PC y otro para traerlo a mi casa, fue la solución. Pasaron otros dos o tres meses y se estropearon los altavoces, y otro par de viajes a Madrid, y para mi sorpresa, me cambiaron, altavoces, monitor, disco duro y una tarjeta de unión (...).

Se me ocurrió ampliar mi ordenador a P150,cambiando la placa base, el micro y la tarjeta de vídeo. Otros realizaron lo mismo con sus ordenadores clónicos, similares al mío, y si ellos podían, ¿por qué yo no? Porque yo tenía un ordenador de marca, en el que la placa incluye tarjeta de sonido y vídeo. (...)

La respuesta por parte del servicio técnico, a la pregunta de ampliar mi ordenador a Pentium, fue la de: "Compra un ordenador nuevo". Al final, los que se "arriesgaron" a comprar un ordenador clónico, cuando compré yo el de marca, están disfrutando del

Humor por Ventura y Nieto

Humor



Hace 10 años...



El número 33 de la primera época fue relevante en importancia, porque se comentaba, de manera exhaustiva, uno de los títulos que más profunda huella ha dejado en la historia del software lúdico. Nos referimos, cómo no, a «La Abadía del Crimen«, programa de producción española, e inspirado en la novela que consagró a Umberto Eco: El Nombre de la Rosa. La segunda parte de «Gauntlet», el plataformas «Nebulus» y el fascinante arcade multifase «Platoon» ponían la guinda a este número lleno de novedades, trucos y mucha, mucha diversión.

«MDK», mayor velocidad en Windows y en procesadores de texto, algunos hasta de Internet con la adquisición de un modem... y yo he disfrutado del interminable camino hacia el taller de reparaciones, marcar una y otra vez el número del servicio técnico, diciendo: ¿se puede ampliar? Dicen que Compaq es el primer fabricante de ordenadores, pero si fabrican ordenadores como el mío, no sé cómo pueden decir eso.

¿Es el caso de **Marcos** una excepción? Tan sólo ve problemas en la adquisición de un PC de marca reconocida, pero seguro que otros lectores tienen una opinión contraria. Vuestras cartas a:

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes.
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña

EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

¿Cuántas...

modificaciones, niveles y demás expansiones gratuitas aparecerán en el presente año para «Quake II»?

¿Qué...

aceptación tendrán los nuevos títulos que mezclan elementos de estrategia en tiempo real con acción en primera persona?

¿Cuándo...

aparecerán en los salones recreativos juegos que eleven el género del «Doom» a límites de realismo insospechados?

¿Por qué...

aparecen en el mercado algunos periféricos, como por ejemplo pistolas, que valen para un par de juegos y luego son olvidados?

Lo Mejor del mes

El nuevo héroe y protagonista de «Quake II», es totalmente configurable. En primer lugar, se ha tenido en cuenta que también existen héroes zurdos, para lo cual nos permitirá que nuestro protagonista porte el arma en la mano izquierda, mano derecha o con ambas, siendo en esta última diferente, ya que no se ven ni manos ni arma. Pero esto no es todo, ya que para satisfacción de las féminas, el sexo del protagonista también puede ser definido a gusto del consumidor. Todas estas opciones se reflejan luego, con todo lujo de detalles, en las partidas multijugador.

FORMIDABLE...

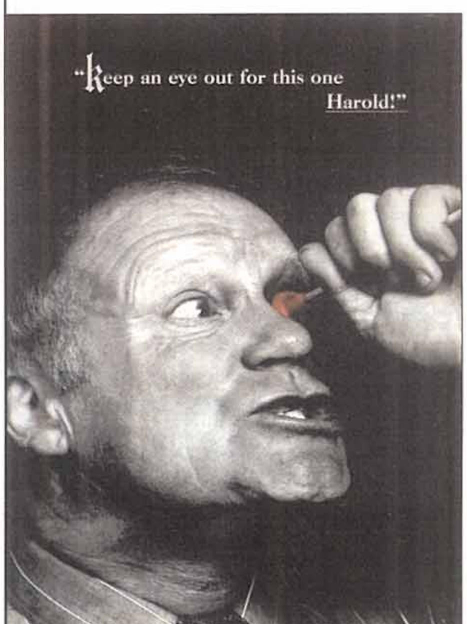
... que el software español esté a punto de dar un nuevo fruto: «Commandos». La expectación que se está creando a su alrededor es mucha, ya que se trata del primer juego de estrategia en tiempo real creado por gente de aquí. El juego, ambientado en la segunda guerra mundial, nos pondrá al mando de un grupo de guerrilleros que deberán enfrentarse al ejército alemán a través de variadas misiones.
La creación de Pyro Studios se distribuirá internacionalmente, de la mano de Eidos, y tiene las cualidades necesarias para convertirse en todo un éxito. Realización gráfica, inteligencia artificial, control en tiempo real y misiones, han sido cuidadas al máximo para ofrecer un producto de calidad. Esperemos que esta alegría se vea prolongada con el lanzamiento de otros títulos de la tierra.

LAMENTABLE...

... que «Hellfire», la única, hasta el momento, ampliación para «Diablo» que ha sido puesta a la venta, no traiga la opción de multijugador, para disfrutar por red local o en Battle.net, de los nuevos objetos, monstruos, niveles y personaje.
Una auténtica lástima, ya que eso es lo que necesitaba «Diablo» por Internet, para alzarse como uno de los títulos más jugados de esta manera. Los aficionados al chat están que se tiran de los pelos, las opiniones acerca de «Hellfire» son continuas y todas tienen la coletilla: "No, si está muy bien, pero es que no se puede jugar por Internet".
Esperemos que Blizzard ponga cartas en el asunto y demuestre, de nuevo, que es una de las mejores compañías del momento.

PUBLICIDAD ALTERNATIVA

Una frase muy común en nuestra lengua es aquella que dice: "echa un ojo a...". Pues, tal y como lo demuestra esta publicidad, fuera de nuestras fronteras parece que existe otra de significado similar. Lo que ocurre es que el protagonista se ha tomado al pie de la letra el significado y parece dispuesto a llevar a cabo la violenta acción. La campaña pertenece a «Seven Kingdoms», un juego de estrategia medieval con un aspecto realmente bueno.



Pero no temáis por el hombre en cuestión ya que, aunque consiga su desagradable objetivo, siempre le quedará trabajo para publicitar juegos como «Monkey Island 4» u «Overboard! II». Como dijo el temible Le Chuck, no hay nada que un buen parche no arregle.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
7TH LEGION	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB	15 MB	SVGA	CUADRUP.	RATÓN, TECL	COMP. DIRECTX	TODAS	DIRECTX 5.0
AGE OF EMPIRES	CD (WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/150	16 MB (16 MB RECOM)	130 MB	SVGA	CUADRUP.	RATÓN	COMP. DIRECTX	MÓDEM, RED, INT	DIRECTX 5.0
ANDRETTI RACING	CD (WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	120-470 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY, VOL	COMP. DIRECTX	MÓDEM, RED, SERIE	DIRECTX 5.0
BOGGLE	CD (WIN 95)	486 DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	40 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB	MÓDEM, RED	------------------
BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/90	12 MB (16 MB RECOM.)	40 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 3.0
F-22 ADF	CD (WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	70-185 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	TODAS	DIRECTX 5.0
FINAL LIBERATION	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/150	16 MB (32 MB RECOM.)	95 MB	SVGA	CUADRUP.	RATÓN, TECL	COMP. DIRECTX	TODAS	DIRECTX 5.0
FLIGHT UNLIMITED II	CD (WIN 95)	PENTIUM/120	PENTIUM/166	16 MB	70 MB	SVGA	CUADRUP.	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MÓDEM, RED, SERIE	DIRECT 3D
FROGGER	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB	25 MB	SVGA	CUADRUP.	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	COMP. 3DFX
G-POLICE	CD (WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	2 MB	SVGA	CUADRUP.	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	ACEL. 3D
LUCKY LUKE	CD (DOS,WIN95)	486 DX/33	PENTIUM/75	8 MB (16 MB RECOM.)	15 MB	VGA	SIMPLE	TECL, JOY	SB	NO	------------------
MACHINE HUNTER	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	8 MB (16 MB RECOM.)	30 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
MEN IN BLACK	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB	9-300 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB	NO	------------------
MONOPOLY STAR WARS	CD (WIN 95)	486 DX2/66	PENTIUM/166	8 MB (16 MB RECOM.)	60 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RATÓN, TECL	SB	MÓDEM, RED	------------------
MULTI ACTION	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	60 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	NO	PACK JUEGOS
MULTI SPORTS '98	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	60 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	NO	PACK JUEGOS
NUCLEAR STRIKE	CD (WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	115-273 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	ACEL. 3D
OUTPOST 2	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/133	16 MB	50 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	COMP. DIRECTX	MÓDEM, RED, INT	DIRECTX 5.0
PC FÙTBOL 6.0	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	50-400 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	NO	DIRECTX 5.0
QUAKE II	CD(WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (24 MB WIN NT)	25-400 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	RED, INTERNET	SOP. OPENGL
RED BARON II	CD (WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB	47 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MÓDEM, RED, INT	DIRECTX 5.0
RIVEN	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/133	16 MB	75 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	COMP DIREXTX	NO	DIRECTX 5.0
SHADOW MASTER	CD (WIN 95)	PENTIUM/120	PENT/133 MMX	16 MB	16-68 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	RED, SERIE	DIRECTX 5.0
TENKA	CD(WIN 95/NT4)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB	0-40 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 3.0
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	CD (WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB	12 MB	SVGA	CUÀDRUP.	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	RED	ACEL. 3D
TONE REBELLION	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	30 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	COMP. DIRECTX	MÓDEM, RED, INT	DIRECTX 5.0
TUROK	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/133	16 MB	40 MB	SVGA	CUÀDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	ACEL. 3D

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!

1



FAX MODEM 28800

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico módem que en las tiendas cuesta 19.900 Pesetas

12 números+módem por 20.500 Ptas.

Este módem está homologado V34, tiene una velocidad de 28.888 bps, trabaja con cualquier software y es compatible con el resto de estándares internacionales.

¡Ahorra 7.200 Ptas!

2



VOLANTE CON PEDALES

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico volante con pedales PER4MER para PC's y consolas que en las tiendas cuesta 10.990 ptas.

12 números+volante por 15.000 Ptas.

El volante tiene cuatro ventosas para una perfecta fijación, rotación de 50º, autocentrado y conexión directa a cualquier videojuego de carreras.

¡Ahorra 3.790 Ptas!

3

25% descuento

SÚPER DESCUENTO 25%

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 5.850 Ptas.

¡Ahorra 1.950 Ptas!

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo eléctronico en la dirección e-mail: **suscripción@hobbypress.es**

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


DESCUBRE TU DESTINO
I-WAR
PARTICLE SYSTEMS
ocean
Distribuido por:
INFOGRAMES
PC CD ROM
© 1997 Ocean Software Ltd, an affiliated company of Infogrames Entertainment. © 1997 Particle Systems.